Diversión para todas las edades

Incluye miniposter de MONKEY ISLAND II

PC Juegos

MONKEY ISLAND II

La venganza de Le Chuck

JUEGOS PARA WINDOWS

BOSTON BOMB CLUB

MARTIAN MEMORANDUM

CURSO DE C

CONCURSO DE PANTALLAS

TRUCOS PARA SUPAPLEX

Año 1 Nº 3 1992 Precio en la Argentina $ 3.00

MP

EMPRESA EDITORA
M. P. EDICIONES S.A.
DIRECTOR
SERGIO CLAUDIO MICHINI
REDACCION
GIANNI
MARIO GRUSKOIN
COLABORADORES
EDUARDO A. CRAVIOTTO
MARCELO JUAN DAMONTE
FERNANDO J. RICCIO
MARTIN G. RODRIGUEZ
COORDINADOR EDITORIAL
GUSTAVO PARDIÑAS
DIRECCION DE ARTE
ALEJANDRA DE LUCA
DIAGRAMACION
FABIANA BARREIRO
ARMADO
CLAUDIO VILLELLA
GUILLERMO RODRIGUEZ
DIAGRAMACION PUBLICITARIA
EDUARDO LANFRANCHI
LUIS VILLAR
SERVICIOS FOTOGRAFICOS
BKV-FOTOGRAFIA PUBLICITARIA
GERENTE COMERCIAL
ROBERTO SCHAPOSCHNIK
JEFE DE DISTRIBUCION
MARTIN VAZQUEZ



DISTRIBUIDORES
Capital: M.Cancellaro e Hijo **Interior:** D.I.S.A **Uruguay:** Martínez - Sanabria **PC JUEGOS** es una publicación mensual de Editorial MAGAZINE PUBLISHING SRL, A. Alsina 2129 (1090) Buenos Aires, Argentina. Tel/Fax 951-8819/0493/6071 y 953-7635/4940. Editor responsable: Miguel Iglesias. Registro de la propiedad intelectual en trámite.

Impreso en IPESA. Agosto de 1992.

EDITORIAL

Muchas veces he oído a la gente decir de una manera despectiva "jueguitos", refiriéndose a los programas de entretenimientos; supongo que estos juegos deben ser muy difíciles de entender para ellos, y por esta razón tratan de desmerecerlos. No se dan cuenta que es una manera más de entretenerse, como la televisión, el cine, el teatro o bien los juegos de mesa.

En los casos específicos de las aventuras, éstas pueden llegar a ser similares a una película en donde el protagonista es uno mismo. En cuántas ocasiones hemos dicho de un film: "si yo fuera el protagonista hubiera hecho esto o aquello".

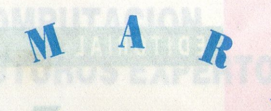
Hace poco tiempo en un noticiero hicieron un nota bastante poco seria y parcial, porque opinaban que los video juegos de acción generaban una violencia descontrolada por parte de los jugadores.

En ese momento consultaron a un joven, y éste les comentó que las máquinas lograban distraerlo, quitarle el stress y además porque le gustaban. Al no agradarle la respuesta del entrevistado, el cronista lo interrumpió inmediatamente. A mi humilde entender, alguien que vea una película de crímenes, no necesariamente se vuelve criminal, y algo similar ocurre en el caso de los video juegos.

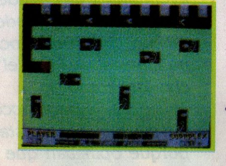
Así que, amigos, sigamos jugando... Que ésos que nos critican seguramente lo hacen porque no tienen talento ni imaginación para enfrentarse a un simple Pacman.

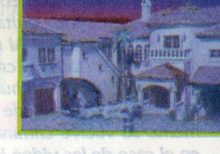
Y, como dice un amigo mío: "GAME OVER, NO BONUS".

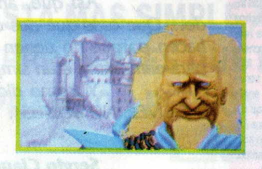
Sergio Claudio Michini

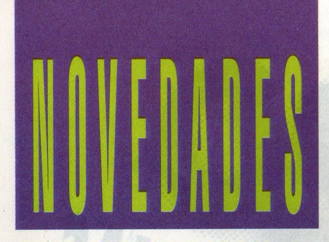


SUMARIO









WHERE IN THE WORLD IS CARMEN SANDIEGO? DELUXE EDITION
de BRØDERBUND SOFTWARE

Aprender geografía o historia suele ser un poco aburrido para los más jóvenes, pero **Brøderbund Software** ha logrado, con la serie de programas de Carmen Sandiego, que esto sea más divertido. El objetivo que tienen estos juegos es que uno, como detective de la compañía Acme, descubra por medio de pistas al criminal que ha robado una pieza de valor. Las pistas que nos dan los distintos testigos tienen una relación directa con temas relacionados a la geografía o a la historia, y de esa manera debemos viajar por todo el mundo hasta encontrar al culpable y hacer que lo encarcelen.

En esta nueva entrega la característica más sobresaliente es el modo gráfico que utiliza: 640 por 480 pixels en 16 colores; es decir que la calidad de imagen es excelente.

Una característica novedosa del programa es la combinación de fotos y dibujos animados; por otra parte, las tarjetas de sonido se aprovechan al máximo.

THE GODFATHER (EL PADRINO)
de U.S. GOLD LTD.

Comúnmente las mejores y más taquilleras películas de acción o de ciencia ficción se vuelcan a los video juegos al poco tiempo de exhibirse en las pantallas; en esta ocasión le tocó el turno a la familia de don Vito Corleone.

En esta oportunidad **U.S. GOLD LTD.** logró un producto de muy buena calidad gráfica. Este es una mezcla de arcade y aventura donde el escenario ha sido elaborado a la perfección. El juego se ambienta en tres épocas que concuerdan con los tres films de Coppola.

La idea de **The Godfather** es controlar a la mafia de los Estados Unidos durante tres décadas, por momentos utilizando las armas para proteger los derechos de la gente y defendernos de los atacantes.

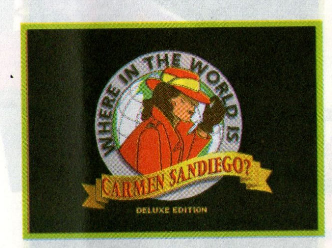
En otras oportunidades debemos ir recogiendo distintos elementos a través de todos los escenarios para poder acceder a otros niveles.La presentación del juego tiene las características típicas de una película. Realmente un arcade muy recomendable.

THE HEROES OF THE 357
de ELECTRONIC ARTS

La derrota de Alemania en 1945 fue la victoria militar más importante de la que participaron los Estados Unidos a lo largo de su historia.

El Teniente Coronel Tom Hayes apuntó desde su avión y comenzó a disparar, pero fue blanco de los enemigos. Pronto su nave comenzó a dar vuelas en espiral y se precipitó a tierra.

Tom, al eyectarse desde el avión en llamas, logró salvar su vida. Esta fue una de las primeras incursiones de los Estados Unidos en la terrible Segunda Guerra Mundial.







Where in the word is Carmen SanDiego?

Electronic Arts, en esta oportunidad, nos trae un excelente simulador de combate en "The Heroes of the 357", basado en las misiones de un grupo de pilotos. Podemos participar junto a grandes heroes como Leonard "Kit" Carson y Bud Anderson en un vuelo histórico, cumpliendo con la misión de eliminar a los temibles aviones de la Luftwaffe alemana. El juego requiere 80286 o superior, EGA o VGA y 640 KB de memoria RAM.

DUNE
de VIRGIN GAMES

Arrakis es el tercer planeta de Canopus, comúnmente conocido como Dune; es un planeta inhóspito y estéril, y, aunque parezca increíble, posee vida.

El clima, con una muy baja temperatura hace muy difícil que la vegetación y los animales puedan subsistir. Toda la superficie está cubierta de una gran capa de arena, formando pequeños montículos, los cuales se desvanecen con las grandes tormentas de viento.

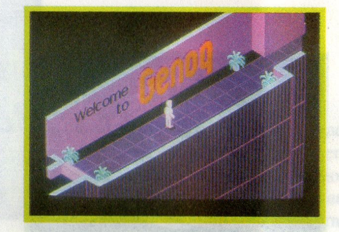
Tan sólo unos pequeños habitantes existen allí, como ser las ratas-canguro, pequeños zorros, ratas del desierto y los peligrosos gusanos gigantes que poseen cientos de metros de longitud. Estos gusanos tienen un celoso instinto para conservar su territorio y no dudan ni un instante en devorarse todo ser que produzca vibraciones dentro de sus límites.

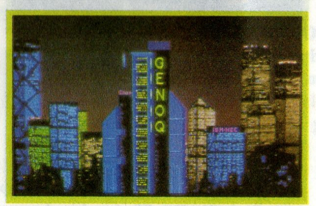
Los **Fremen** son una tribu de seres inteligentes que viven en constante lucha con sus enemigos, que son los ele-

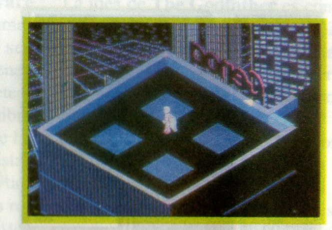
mentos hostiles propios del planeta. Pero, un día, los Fremen fueron invadidos por habitantes de otro planeta y obligados a entregarles la producción de las minas de Spice, mineral muy preciado por todo el universo. La misión del juego es recuperar la libertad de los nativos de Dune.
Con efectos especiales propios de una película, Virgin Games nos trae un excelente juego de aventuras.

D/GENERATION
de MINDSCAPE

El protagonista del juego es un mensajero del futuro, quien debe entregar una encomienda a un científico en las oficinas que Genoq Corporation posee en un edificio en Singapur. El joven llega con sus cohetes voladores sujetos a su espalda y aterriza en el piso 80 del edificio. Al ingresar descubre que los empleados de la corporación se encuentran atrapados en sus oficinas y no pueden salir debido a los rayos que emiten los sistemas de seguridad.
Su misión será entonces desactivar a "Derrida", que es la computadora que controla dicho sistema y en su recorrido ir salvando a la gente que está en cautiverio. Por último deberá entregar el paquete a su destinatario.
Este arcade es muy adictivo de por sí y además cuenta con la posibilidad de tener muchas vidas, lo cual hace que sea un juego bastante agradable.
Los gráficos y sonidos son muy buenos, como en la mayoría de los juegos de **Mindscape**.











GOD' S
de Renegade

En esta ocasión, la firma RENEGADE nos presenta un estupendo programa capaz de cautivar a los jugadores de todas las edades, no sólo por sus excelentes gráficos y sonido, sino también por el alto grado de adictividad.

Si usted es un fanático tanto de los juegos de ingenio como de los arcades, no puede perdérselo. Si además de poner a prueba su destreza con el joystick (o el teclado), quiere poner en juego su habilidad mental, el nombre del juego es GOD'S y el objetivo es la diversión.

NUESTRA MISION ES LIBERAR A LA CIUDAD DE PRIAMO DE LOS ABUSOS QUE SUFRIO DURANTE SIGLOS

El juego consta de cuatro fases, cada una formada por varios mundos; en el final de cada fase se encuentra un poderoso enemigo, siendo el de la cuarta de ellas el más poderoso de todos.

El primer mundo no ofrece mayor dificultad. Esto está diseñado así para que el jugador pueda entender inmediatamente la mecánica del programa.

LA AVENTURA

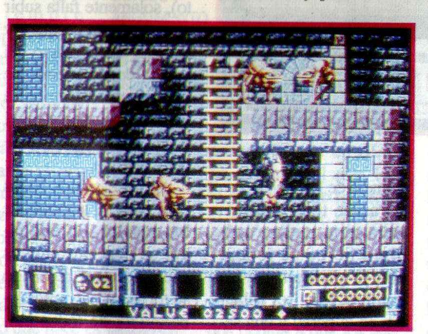
Se desarrolla en la legendaria ciudad de Príamo, la cual sufrió durante siglos de los abusos y la barbarie de unos malvados demonios. La leyenda cuenta que sólo un hombre dotado de gran coraje y valor podía enfrentarse a estos diabólicos seres, y usando su astucia y sagacidad lograría derrotar a los cuatro guardianes, tarea nada sencilla ya que el camino se encontraba plagado de enemigos, trampas, monstruos y diferentes clases de alimañas.Pero atención, no todo estaba perdido, ya que los dioses no abandonarían al valiente héroe que debería realizar tan peligrosa travesía, pues le dejaron todo tipo de ayudas esparcidas a lo largo del recorrido. Las mismas se presentaban en forma de escudos, vidas extras y hasta poderosas estrellas explosivas capaces de acabar con gran cantidad de enemigos de una sola vez. Por fin, después de mucho esperar, se presentó un hombre -un guerrero- que, sin vacilar, penetró en la ciudad maldita.





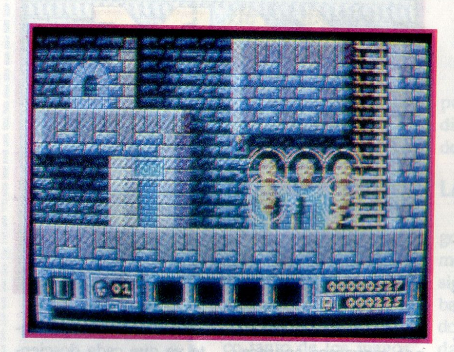
LA CIUDAD

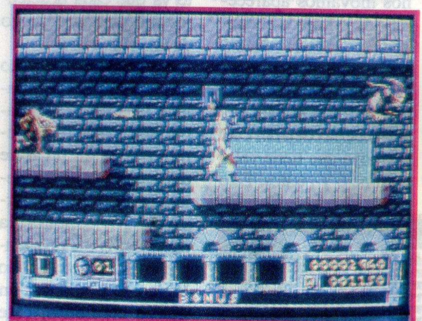
Si bien los enemigos no se hacen esperar, como antes mencionamos, este nivel no ofrece mayor dificultad. Lo primero que aparecerá a la derecha de la pantalla es un escudo, en cuyo centro se encuentra el dibujo de un cuchillo: ésa será la primera ayuda. Para tomarlo sólo basta pasar sobre él. En cuanto nos movamos aparecerán los primeros enemigos (una mezcla rara entre camello y avestruz). Hay que matar a estas criaturas sin dudar; una vez muertas dejarán caer una joya que tiene valor en dinero y puntos. Esto último es muy importante ya que cada doscientos mil puntos el juego da una vida extra.



No queda más camino que el subir por la escalera. Una vez arriba habrá que matar más enemigos, que en lugar de dejar caer una joya, dejarán una fruta que servirá para reponer la energía. Siguiendo siempre por el único camino lógico se podrá ver un nuevo elemento; éste consiste en una palanca en la pared. Basta tirar de ella para que el obstáculo que se encuentra entre el personaje y la escalera desaparezca.

En una parte del recorrido nos atacarán unos seres voladores; no debe-





mos dejar ni uno solo con vida, puesto que ellos esconden otro cuchillo que duplicará el poder de fuego. Muertos los duendes voladores y tomada el arma, hay que mover una palanca que nos abrirá paso hasta la primera de las llaves.

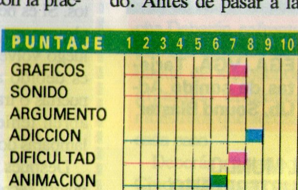
Pasada toda esta primera parte, nuestro anónimo héroe se topará con la primera de las trampas. Hay tres palancas en la pared y una serie de rodillos que suben y bajan. Si se tira de la primera o la tercera palanca, comenzarán a salir de la nada varios monstruos, un poco más duros que los demás, que comenzarán a dispararnos; así que, como es obvio, habrá que tirar de la palanca del medio. Esto destruirá los obstáculos, y si bien no evitará que se desmaterialicen los monstruos, éstos se harán más débiles.

Pero aquí no termina la primera parte, ya que tirando de las otras dos palancas restantes caerán una llave y un cofre con dinero.

El resto de la travesía es mucho más tranquila (al menos por el momento), solamente falta subir por una larga escalera y penetrar en el cuarto del tesoro, donde además de puntos obtendremos la llave del siguiente nivel y una pócima para recuperar energía.

Ahora estamos listos para pasar al segundo de los mundos. En este nivel se agregan nuevos enemigos y el recorrido se torna un poco más laberíntico; de todos modos no hay que dejar camino sin recorrer aunque no se vea salida alguna, ya que los enemigos que allí se encuentren pueden esconder alguna llave que permita abrir cofres o puertas, o incluso la llave que permite salir del laberinto.

Terminado este mundo, aparecerá el único ser humano (un vendedor), enviado por los dioses, que ofrecerá armas, energía, escudos y hechizos. Hay que seleccionar de estos elementos sólo aquellos que se sabe que se necesitarán; y la única manera de saberlo es con la práctica. Esto es posible dado que los enemigos siempre aparecerán en el mismo lugar. Una vez pasados los tres niveles de la ciudad, sólo bastará enfrentarse al primero de los guardianes. Este recuerda un poco a un soldado romano tamaño familiar; con dicho personaje no se necesita demasiada habilidad, ya que lo único que hace es lanzarnos bolas de fuego, así que conservando la distancia, esquivando y disparando continuamente no tardará en caer derrotado. Antes de pasar a la siguiente fase nos será proporcionado un código, generado al azar. Este código aparecerá sólo si el juego se ejecuta desde el disco rígido.



EL TEMPLO

Es el más difícil de todos debido a que los ataques son duros, y a que para poder tener acceso a la llave del nivel tendrá que llevar tres gemas a la cámara en donde ésta se encuentra. La primera de estas gemas se encuentra en la planta superior, las otras dos se encuentran custodiadas por unos monstruos bastante peligrosos. En el segundo mundo deberá completar un cuadro que se encuentra en la pared; para lograrlo con éxito sólo tendrá que transportar una serie de objetos de una habitación a otra.Por último, y no menos importante: el guardián del templo es un poderoso dragón volador, así que hay que tratar de llegar con la mayor cantidad de energía y vidas posibles para poder vencerlo.



EL LABERINTO

Existe en este nivel un pequeño truco para pasarlo rápidamente y es así: elimine a todos los enemigos que aparezcan, tome las joyas y baje por la escalera. Si tiene un escudo, actívelo, si no, elimine a las criaturas lo mas rápido posible, y sin perder tiempo tire de la palanca para liberar un escudo, el que al tomarlo explotará y liquidará al resto de los atacantes. Hecho esto hay que desandar el camino, y al regresar al principio del nivel caerá del cielo una llave que más adelante abrirá un pasadizo que llevará directamente al final de ese mundo.

En cuanto al guardián (un Minotauro) lo único que hace es saltar de un lado a otro, así que, como máximo, al tercer intento lo habrá derrotado.

HARD REQUERIDO

XT, 80286 o mayor EGA, VGA, Tarjetas de sonido Ad-Lib, Sound Blaster

EL MUNDO SUBTERRANEO

Es el último nivel y, como es de esperar, bastante complicado, ya que el ataque es constante, y generalmente se produce desde dos o tres direcciones distintas simultáneamente. Lo que hay que tener en cuenta es lo siguiente: si se ingresa por medio de la palabra clave; debemos comprarle al vendedor una o dos hachas y por lo menos una de las esferas de luz (sí o sí). Estas son imprescindibles debido a que, por ejemplo, una de las llaves se encuentra sobre una piedra inaccesible, y la única manera de llegar a ella es destruyendo la piedra luego de varios disparos.

Para el segundo mundo de esta cuarta parte, comprar un escudo; no dejar habitación sin recorrer o palanca sin activar y recoger todos los objetos. Si es necesario, dejar alguno en un cuarto y luego volver por él; esto es debido a que ciertas puertas o trampas sólo se abren teniendo las tres lámparas doradas.

Después de abrir una puerta secreta en el piso, y luego de romper una gran pared, se deberá ir por el camino de la derecha y al llegar ante los peldaños no debemos olvidarnos de activar el escudo, ya que nos atacarán unos hongos voladores muy peligrosos.

EUARDO A. CRAVIOTTO

GOLDEN AXE

de Sega

SEGA VUELVE A TRAERNOS A NUESTRAS PANTALLAS OTRO GRAN EXITO DE LAS MAQUINAS DE VIDEO JUEGOS

El malvado DEATH ADDER ha sembrado el terror por todo el reino. Ha hecho prisioneros al rey y a la reina, y gobierna bajo el signo de la muerte con la ayuda de sus secuaces. Solamente podrán enfrentarlo tres valientes personajes con la ayuda de sus armas y su magia: un guerrero, una amazona y un enano con su hacha.Deberán enfrentarse por los caminos con la banda de malhechores, gigantes, dragones y monstruos que acechan a cada paso.

Deberán cruzar por la Ciudad Tortuga, cruzar el mar, ir por el desfiladero de la muerte donde aparecen personajes fantasmales y llegar al castillo para liberar al rey y a la reina. Por último deberán llegar hasta el malvado ADDER y luchar contra su magia y fuerza.

La misión es muy peligrosa, pero está en juego la paz y la alegría perdida del reino; también el honor personal y el deseo de venganza, ya que ADDER ha asesinado a los familiares y amigos de nuestros héroes.

SEGA presenta un muy entretenido juego de acción que podemos encontrar en muchos salones de video-juegos. En nuestra PC no tendremos que poner fichas pero estaremos limitados por las vidas que pierden nuestros personajes.

El juego permite jugar con uno o dos personajes seleccionables. Las posibilidades de comando de cada personaje pueden ser joystick, mouse, teclado o teclado numérico, que se eligen al comienzo del juego en el menú de opciones. Además, podemos variar el número de vidas.

En el menú principal aparece el modo de juego: Arcade, Principiante o Duelo.

Conviene comenzar en el modo duelo para entrenarse en el manejo de los



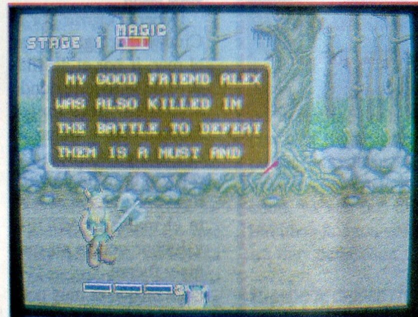
recursos de lucha de cada personaje. En el modo principiante podremos avanzar hasta el tercer nivel a modo de práctica. Aquí comentaremos el modo Arcade que es el juego completo. Si bien no se trata de un juego de aventuras con pistas, sino de un juego de acción, los consejos y sugerencias que siguen ayudarán a completar el mismo, lo cual nos brindará un buen momento de entretenimiento hasta resolverlo. Es conveniente, si es posible, jugarlo de a dos personas debido a que pueden repartirse mejor las luchas con los enemigos y socorrerse mutuamente.

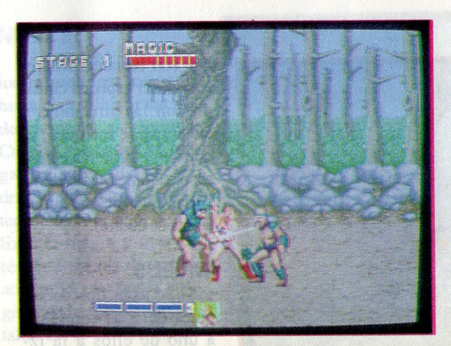
PUNTAJE 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

GRAFICOS
SONIDO
ARGUMENTO
ADICCION
DIFICULTAD
ANIMACION

Sugiero elegir al enano como principal personaje porque es el que hace un muy buen uso de su hacha. El golpe mortal de este diminuto pero poderoso guerrero es el salto combinado con el hachazo que, -jugando con el teclado-, se obtiene con la combinación de las teclas "TAB" y "S", y con el teclado numérico con el "0" y el "5".

Como segundo personaje sugiero a la amazona, por su mayor capacidad de acumular magia. El poder mágico de cada personaje aparece en la parte superior de la pantalla como ventanas que se van llenando con pociones.





El enano puede acumular hasta cuatro y la amazona hasta siete. Esta magia se obtiene de unos simpáticos duendes que aparecen cargando una bolsa.

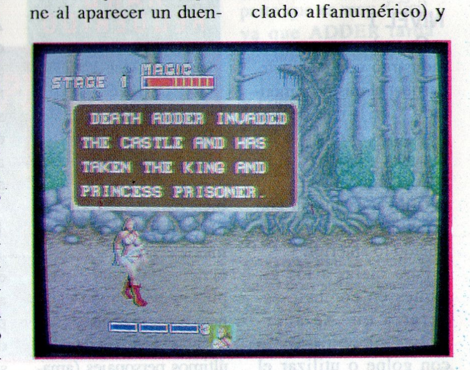
Cada vez que aparece uno hay que golpearlo hasta que se caiga una botella de poción y pasar sobre la misma. Estos enanos aparecen al comienzo de cada nivel y en algunos casos sueltan un hueso que significa una vida más. También aparecen a lo largo del juego.

En el caso de dos jugadores conviene repartirse la magia. Para activar la misma se pulsan los "SHIFT" derecho o izquierdo según el personaje. El efecto de la magia es quitarle una cantidad de vidas a los enemigos según la cantidad de pociones que posea el personaje.

Una vez utilizada una botella de poción, ésta se acaba y sólo se repone al aparecer un duendecito, por lo que es recomendable dosificarla.

Cuando aparecen nuestros enemigos cabalgando sobre monstruos conviene derribarlos y convertirnos en jinetes, ya que en el caso de los dragones con cola como aleta podemos utilizar a estos monstruos como una poderosa arma y en el caso de los que arrojan fuego, utilizarlos contra el primero que nos ataque.

Para hacer los saltos en los precipicios debemos utilizar la misma técnica que para dar un topetazo, que consiste en mantener oprimida la tecla de avance a la derecha ("6" en el teclado numérico y "d" en teclado alfanumérico) y





apretar al final la tecla de disparo o ataque ("5" y "s" respectivamente).

A continuación daremos unas recomendaciones para cada nivel que podrán ser de utilidad:

NIVEL 1

Cuando aparece el monstruo con su jinete, derribar al mismo y montarlo. Con la cola de éste podremos eliminar a los gigantes y secuaces al final del primer nivel.

Utilizar la magia con estos últimos, de haber fallado lo anterior.

Para matar a los gigantes en combate esperar a que se acerquen y combinar salto con golpe o utilizar el topetazo.

NIVEL 2

Tratar en lo posible de montar el dragón que arroja fuego ya que nos será de suma utilidad. Podremos lograr esto o bien dando un topetazo al jinete o arrojando magia cuando se acerca el dragón y montarlo rápidamente cuando el jinete está en el piso.

Guardar magia para los últimos personajes (amazonas y esqueletos) ya que son bastante peligrosos. Tener especial cuidado con las amazonas y evitar que se acerquen, ya que son mortíferas en ese caso. (Golpearlas o derribarlas antes de que la distancia se acorte).

HARD REQUERIDO

80286 O MAYOR, HERCULES, CGA, EGA O VGA. SOPORTA TARJETA DE SONIDO Adlib.

NIVEL 3

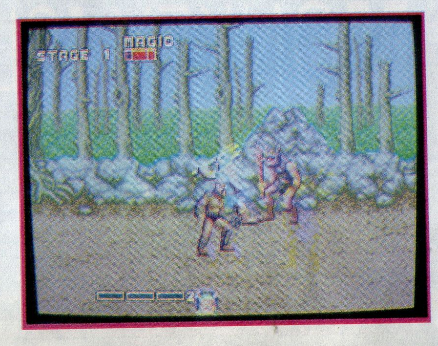
Si se usan dos personajes dejar al comienzo a uno de ellos a la izquierda de la pantalla y avanzar, ya que el ataque se produce por los dos flancos simultáneamente. De lo contrario trepar rápidamente la escalera y luchar desde arriba, ya que resulta más fácil.

Cruzar el precipicio. Al final del nivel, cuando aparece el gigante con la espada, utilizar la magia para eliminar a los secuaces y luchar contra él sólo. No dejar que se acerque. Golpearlo por arriba o derribarlo.

NIVEL 4

Trepar rápidamente las escaleras y luchar desde arriba. Reservar magia para el final del nivel donde aparecen en forma simultánea tres personajes bastante peligrosos.





NIVEL 5

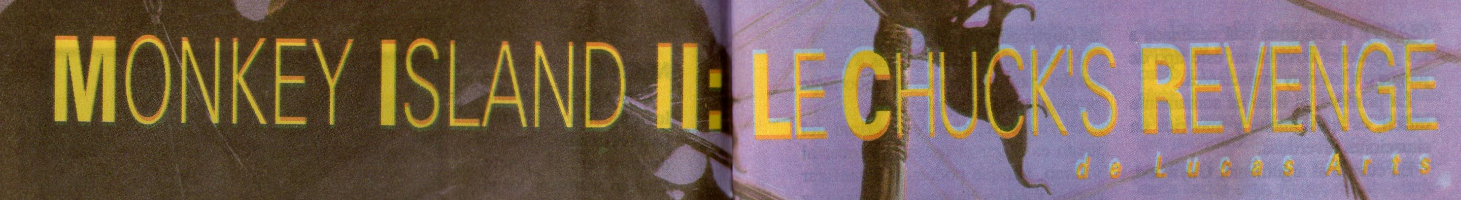
Una vez eliminados los esqueletos, avanzar hacia el castillo. Tratar de desmontar al jinete. Cuando aparezcan los gigantes rojos utilizar el dragón si logramos lo anterior. De lo contrario utilizar la magia y usar la técnica de no dejarlos acercar ya que por la longitud de su espada son letales. En el castillo tomar toda la magia posible y utilizarla cuando aparece el gigante del hacha dorada. Para el mismo valen las recomendaciones que hicimos respecto a los gigantes rojos. Luego de liberar al rey y a la reina, y vencer a los primeros guardias, saltar el precipicio. Las plataformas que siguen están rodeadas de abismos. Si caminamos cerca de los mismos con suficiente habilidad podemos inducir a nuestros enemigos a caerse.

Al llegar al salón del trono estará ADDER con dos esqueletos guardianes.

La diferencia de ADDER con los demás malhechores es que además de su guadaña utiliza la magia, por lo cual hay que atacarlo sin respiro. Si se usan dos personajes se aconseja reservar todo el potencial mágico para utilizarlo en esta parte que es muy difícil, ya que ADDER tarda mucho en sucumbir.

Hasta aquí las ayudas y consejos que nos parecen útiles para finalizar el juego. De todos modos, llevará un buen tiempo de práctica sincronizar bien los golpes y conocer a los enemigos, que estará compensado con varias horas de buen entretenimiento


MARCELO J. DAMONTE



MONKEY ISLAND II: LE CHUCK'S REVENGE

de Lucas Arts

Al finalizar Monkey Island I, el pirata Novel Guywood observa junto a su enamorada, la gobernadora Elaine Marley, cómo vuelan por los cielos pedazos del malvado capitán fantasma Lechuck. Es la culminación de las aventuras de un joven habitante de Melée Island, que quiso iniciarse en el arte de la piratería y lo logró luego de numerosas pruebas y peripecias que culminan con la derrota de Lechuck.

Los que han jugado este juego lo recordarán, y a los que no lo han hecho les sugiero jugarlo por dos motivos: para conocer la historia de este valiente pirata y para conocer el impactante estilo de juego de Monkey Island.

Ambos son juegos de aventura interactiva, es decir que el personaje vive su aventura, resuelve situaciones, etc., en base a lo que ordena el jugador.

La forma de guiar al personaje es a través de un menú de órdenes (*LOOK, TALK TO, WALK TO, PUSH, PICK UP, PULL, USE, GIVE*) y un inventario de objetos que el personaje recoge durante el juego. La atractiva diferencia entre el Monkey Island I y ésta, es que ahora los objetos se pueden visualizar, facilitando el desarrollo del juego. Estas dos aventuras interactivas de LUCAS ARTS poseen una ventaja en comparación a otros juegos de este tipo, y es que el personaje nunca muere o llega a situaciones irreversibles que hagan necesario grabar el juego a cada paso. Aquí la facilidad de grabar se aplica simplemente a no repetir toda una secuencia al comenzar el juego nuevamente.

Otra interesante alternativa de este juego es que tiene dos maneras de jugarse: la difícil (HARD) y la fácil

(EASY). La segunda está destinada a los jugadores novatos en este tipo de juegos o a los muy impacientes.

La primera, si bien es sumamente difícil, es apasionante y más rica en situaciones divertidas.

En cuanto al argumento, Guywood,



Vista de la casa del Gobernador



El Gobernador descansa en su dormitorio.

ya un pirata hecho y derecho tiene como objetivo llegar al fabuloso tesoro de **BIG WHOOP**.

Esto va a acarrearle una serie de infortunios y peligros (el subtítulo del juego es LA VENGANZA DE LECHUCK) ya que el malvado pirata fantasma aparecerá de vuelta para mal de Guywood y bien nuestro.

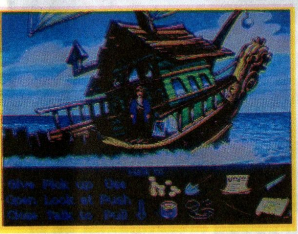
El capitán renacerá gracias a las artes del vudú, que tienen un importante protagonismo en la aventura.

Obviamente, el objetivo final del juego es llegar al tesoro y vencer al villano, aunque podemos garantizar que el final es bastante sorpresivo y algo desconcertante.

Las peripecias para llegar al mismo son numerosas e intrincadas, desde el comienzo donde el personaje es despojado de su dinero por un secuaz de Lechuck hasta el final no imaginado. Habrá que utilizar la magia para vencer a Largo Lagrande (tal el nombre del secuaz del fantasma), viajar por islas vecinas, participar en insólitos concursos de destreza pirata, consultar libros muy especiales, pasar por laberintos, y toda clase de aventuras (muy entretenidas, por cierto).

En ningún momento hay que desesperar pensando que llegamos a un callejón sin salida y no podremos seguir adelante. Todas las situaciones tienen solución y todo está pensado para ser resuelto, no importa el camino que sigamos. Los objetos que van enriqueciendo nuestro inventario muchas veces parecen inútiles, pero son utilizados en otra parte del juego.

Habrá que explorar detenidamente todos los lugares, ya que una omisión en recolectar un objeto o utilizar erróneamente otro nos significa no poder resolver una situación aparentemente inconexa con la anterior. En caso de atascarse es conveniente volver a los lugares donde estuvimos y revisarlos



El viejo barco carcomido por las saladas aguas del océano

minuciosamente (como, por ejemplo, la biblioteca).

La creatividad y el ingenio se ponen a prueba para resolver muchas partes (por ejemplo el accionar una bomba de desagote de una cascada utilizando la cola de un mono hipnotizado como palanca).

No hay inconveniente en volver hacia atrás en los lugares explorados y, aunque en las dos últimas partes de las cuatro en que se divide el juego no podamos hacerlo, podemos estar seguros de que tenemos lo necesario de las partes anteriores, ya que de lo contrario no podríamos haber accedido a esos niveles. Esta es una ventaja respecto a algunos juegos de **SIERRA** en los cuales al estar por finalizar los mismos nos falta un objeto, al cual es imposible acceder.

Como comentamos al principio el modo HARD está reservado a los que tienen cierta experiencia en este tipo de juegos. En el modo fácil las cosas se facilitan bastante ya que se obvian ciertas acciones para avanzar en el desarrollo. Esto es útil si se quiere llegar más rápido al final, pero nos priva del encanto y la diversión de la versión completa, que aconsejo intentar, utilizando sólo en caso de urgencia las soluciones que publicamos en esta revista.

Este es un tipo de juego para dedicarle varios días, ya que resulta verdaderamente atrapante y puede ser muy interesante jugarlo con otras personas para discutir las posibles soluciones del mismo.

El juego viene en 6 diskettes de alta densidad que al instalarse en disco rígido producen un archivo de aproximadamente 9 MB al descomprimirse automáticamente.

Las imágenes en VGA son más atractivas que la primer versión; aprovecha las plaquetas de sonido y con mouse se juega muy cómodamente. La protección es por manual.

HARD REQUERIDO

80286 O MAYOR, VGA, DISCO RIGIDO, SOPORTA CUALQUIER TARJETA DE SONIDO.

Los requerimientos "humanos" para jugar este juegos no son pocos:

- Interesarse por las aventuras.
- Tener afición por los acertijos y el uso intensivo de neuronas.
- Tiempo libre y paciencia.
- Buen humor para divertirse.
- Saber lo necesario de inglés.

Doy fe que poseyendo estos pocos

atributos se obtiene un muy buen pasatiempo con esta aventura, también sumamente apta para jugarla con la gente menuda.

MARCELO DAMONTE

SOLUCIONES

Antes de dar las soluciones al juego cabe efectuar algunas recomendaciones y comentarios.

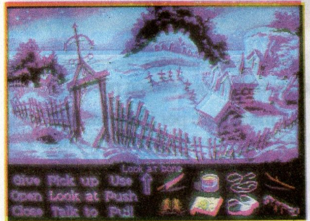
El juego se divide en cuatro partes:

- El embargo de Largo.
- Las cuatro partes del mapa.
- La fortaleza de Lechuck.
- Inky Island.

El objetivo del juego es hallar el tesoro de BIG WHOOP tal como se explica al comienzo del mismo. Existe la posibilidad de jugar de dos maneras:

- **HARD**
- **EASY**

En el modo **HARD** hay que resolver todas las situaciones sin excep-



Entrada al viejo cementerio de la colina.



Guybrush investigando en el cementerio.

ción, lo cual implica agotar las neuronas hasta el límite, debido a que realmente es un juego difícil. Como recompensa es mucho más divertido que en el modo **EASY** y aparecen más personajes y situaciones muy entretenidas.

En el modo **EASY** se han suprimido muchas dificultades y personajes, lo cual hace que el juego se pueda realizar relativamente rápido pero perdiendo mucho entretenimiento. Este modo está destinado, como lo aclara el juego, a quienes no están acostumbrados a las aventuras de este tipo.

Mi consejo es jugarlo en modo fácil y tratar de terminarlo, para luego encararlo en la forma completa.

Las soluciones que aquí se proponen son para el modo **HARD** ya que cubren todas las posibilidades.

De todas maneras, y ya que es un juego apasionante, sugiero recurrir a estas soluciones sólo en caso de no encontrar salida, y utilizarlas para aquellas situaciones que no se

puedan resolver de ninguna manera. Vayamos ya a las mismas:

PRIMERA PARTE

EL EMBARGO DE LARGO

Objetivo: El objetivo de esta parte del juego es librarse del molesto **Largo Lagrande**, para lo cual se debe fabricar una muñeca de vudú. Esta parte transcurre en **SCABB ISLAND** solamente.

Al comenzar el juego transcurre una situación animada en la cual Largo nos despoja de todo lo que tenemos y luego desaparece. A partir de allí comenzamos nosotros.

A la derecha del puente que se halla donde comenzamos hay un cartel con una pala. Se debe tomar la misma. Al guiar al personaje a la derecha aparece: **WALK TO PATH.**

Inmediatamente aparece un mapa con los lugares donde se puede ir. Estos lugares son:

WOODTICK
BEACH
SWAM
PENINSULA
CEMETERY

De entrada podemos ir al pantano **SWAM** donde hay un ataúd. Poniendo **WALK TO COFFIN** podremos usarlo de bote. Nos dirigiremos entonces a la choza de la hechicera.

En la primera habitación encontraremos una cuerda que debemos tomar.

Vayamos a la derecha y la hechicera, luego de dialogar, nos dará una lista con materiales para hacer la muñeca vudú. Estos materiales son:

Algo de la cabeza.
Algún líquido del cuerpo.
Alguna prenda de vestir.
Algo de los antepasados.



Habitación del hotel donde se aloja Largo



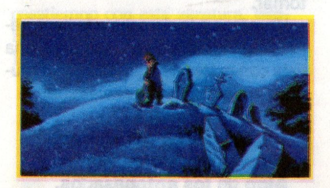
Guybrush visita a la hechicera.

Ahora podemos ir a la playa (**BEACH**). Allí encontraremos un palo. Tomarlo.

Vamos a **WOODTICK**.

En la primera puerta hay un carpintero.

En la segunda un cartógrafo. En-



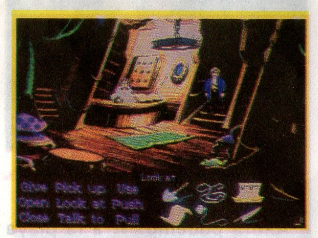
Nuestro joven héroe cavando en las viejas tumbas.

trar y tomar una hoja de papel en blanco.

Cuando éste deja el monóculo en la mesa, tomarlo.

Ir al barco donde aparece **HATCH** y leer el aviso donde piden ayuda para el bar y leerlo.

Bajar por HATCH y hablar con el barman. Pedirle trabajo y nos dirá que tomó un cocinero.



Entrada del hotel donde se encuentra Largo

Subir a cubierta y entrar por la ventana a la cocina.

Tomar el cuchillo.

Ir al barco que funciona como hotel donde hay un lagarto. Cortar la soga y escapará el lagarto, por lo cual se irá también para siempre el conserje.

En un recipiente al lado de donde estaba el lagarto hay bocadillos de queso. Tomarlos.

Ir al barco donde están los piratas sentados. Dialogar con uno de ellos y nos pedirá que le lustremos la pata de palo para lo cual nos dará una moneda. Ir al carpintero y comprar una lata de lustre. Volver y lustrarle la pata de palo.

PUNTAJE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
GRAFICOS										
SONIDO										
ARGUMENTO										
ADICCION										
DIFICULTAD										
ANIMACION										

Tomar un balde que está cerca de los piratas. Si no lo dejan sacar hablarles hasta convencerlos. Seguir haciendo preguntas a los piratas hasta que se duerman. A la derecha de los piratas hay una caja, abrirla y poner los bocados de queso adentro. Utilizar el palo y la soguita para hacer una trampera. Cuando entre la rata cerrar la trampera y tomar la rata.

Ir al barco del bar y entrar por la ventana nuevamente. Echar la rata en la olla de sopa. Irse.

Entrar al bar y dialogar. Habrá una escena después de la cual echan al cocinero. Ofrecerse para el puesto y el cantinero nos dará plata a cuenta.

Salir por la ventana. Ir al barco hotel y entrar a la habitación de Largo que está arriba. Tomar la peluca y salir.

Ir al bar y dialogar. Preguntar cómo va el negocio. Habrá una escena animada en la cual aparece Largo y escupe la pared. Usar el papel en blanco para tomar una muestra de la pared.

Ir al pantano. Tomar barro con el balde.

Ir a la habitación de Largo, cerrar la puerta y poner el balde sobre la misma. Cuando entre largo le caerá el balde con barro encima. Irse.

Volver a la habitación, cerrar la puerta y hallaremos una boleta para el tintorero que está al lado de los piratas. Darle la boleta y nos dará una prenda de Largo.

Ir al cementerio y subir la colina. Leer las lápidas. Al costado de la lápida del antepasado de Largo cavar (hallaremos un hueso).

Ir a donde está la hechicera. Entregar los ingredientes: peluca, muestra de saliva, prenda de vestir y hueso del antepasado. Nos dará



Guybrush conversa con el cantinero

un muñeco vudú y alfileres.

Ir a la habitación de Largo y cuando aparece usar los alfileres con el muñeco. Allí nos libraremos de él.



Barco en cuyo interior se encuentra el bar.

Ir a la Península y alquilar el barco del capitán Dread.

Cuando pida el ojo para navegar darle el monóculo del cartógrafo.

Este es el fin de la primera parte.

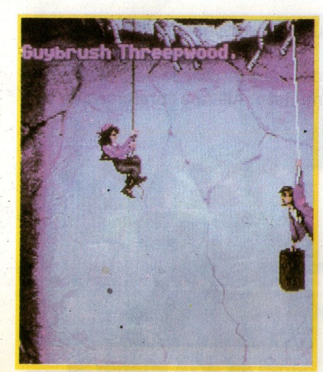
SEGUNDA PARTE

LAS CUATRO PARTES DEL MAPA

La hechicera nos dió también un libro con la historia de **BIG WHOOP**. Allí pueden leerse los nombres de los piratas y sus historias.

En esta segunda parte el capitán Dread nos facilita un mapa en el cual aparecen tres islas: **SCABB**, **PHATT** y **BOOTY**. Al ver el mapa y señalar cualquiera de las tres viajaremos en el acto.

En el barco de Dread aparece en la cubierta un paquete de alimento



Guybrush Threepwood y la hija del Gobernador de la isla

para loros. Tomarlo.

A partir de aquí iremos muchas veces de una isla a otra. La secuencia que sigue es una de las tantas posibles para alcanzar el objetivo final que obviamente es reunir las cuatro partes del mapa.

Ir a **BOOTY**. Ir a la primera puerta (vendedor de artículos marinos). Comprarle: cuerno marino, serrucho y espejo.

Para comprar el espejo hay que hacer un artilugio. Comprar el aviso que dice cuidado con el loro y colgar el paquete de comida para éste. Cuando el pájaro se mire en el paquete, ya no precisará del espejo y lo podremos comprar.

Preguntarle al tendero por el mapa. Nos hablará de un mascarón de proa de un barco hundido, el **MAD MONKEY**. Solamente obtendremos el trozo de mapa que tiene el tendero cuando le demos el mascarón. Pero eso llevará varios pasos.

En la isla hay una mujer que ofrece excursiones marinas para buscar tesoros. Pero no tenemos plata para pagarle y tampoco sabemos dónde está el tesoro, por lo cual vamos a hacer lo siguiente:nos vamos a **PHATT**. En ese lugar es inevitable que nos lleven presos. En la cárcel levantamos el colchón y encontramos un palo. Con el palo tomamos un hueso del muerto vecino y se lo damos al perro. Tomamos la llave y abrimos la puerta.

Luego nos hacemos de los sobres que están en el mueble y tendremos nuestras cosas de vuelta. También en el otro sobre encontraremos un órgano y una banana.



Tomando un trago en el bar.

Ahora ya podemos transitar por la isla sin problemas. Ya que estamos en ella vamos al primer callejón y habrá una ruleta. Allí veremos a un personaje que siempre gana. Lo seguimos hasta otro callejón y vamos a ver que éste pregunta, junto a una puerta, qué número va a salir.

Lo que se debe hacer es preguntarle nosotros al grandote que está dentro de la puerta qué número va a salir. El nos pedirá la contraseña, para lo cual nos mostrará un número con los dedos y luego pedirá que deduzcamos el siguiente. Aquí hay que descubrir el truco (¿se los digo o no se los digo?). Realmente es fácil, así que traten de descubrirlo, por eso no lean lo que sigue (el primer número es el que hay que decirle cuando pregunta la segunda vez).

Sigamos: ir a la ruleta y al elegir premio pedir la invitación a la fiesta. Se puede jugar dos veces más y ganar dinero y un pasaje. Hacerlo, aunque no es necesario.

Ir a la biblioteca.

Hablar con la bibliotecaria y ella nos hará una tarjeta provisoria para retirar libros. Darle cualquier dato y una edad de 21 años.

Preguntarle por la maqueta del faro.

Abrir la maqueta y tomar la lente.

Ir al catálogo y aparecerán las fichas en orden alfabético. Los libros que interesan son:

Disasters.

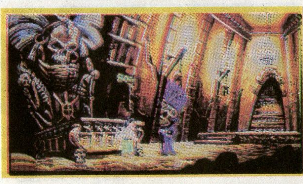
Shipwrecks of the century.

The Joy of HEX.

Voodoo Recipes.

Pedirlos a la bibliotecaria. Leer el primero (**NAUFRAGIOS**) y nos dará las coordenadas del naufragio del **MAD MONKEY**. Memorizarlas.

Ir a la casa del gobernador. Cuando aparece el guardia decirle: "hay un mono con tres cabezas atrás". Subir y cambiar el libro que tiene el gobernador por el del naufragio.


Largo visita a un brujo.



Guybrush visita la casa del cartógrafo en busca de un mapa.

El libro del gobernador tendrá datos interesantes para más tarde.

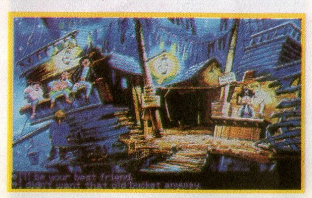
Ir a **SCABB** nuevamente. Dirigirse al bar y mostrar la tarjeta de la biblioteca para pedir tragos. El cantinero nos dará un sorbete y tragos de colores.

Usar la banana con el metrónomo y tomar al mono **JOJO**.

Ir de nuevo a **BOOTY** y encami-

narse al campeonato de escupidas pasando el negocio de ataúdes.

Mezclar el líquido azul con el amarillo. Beber el líquido verde con el sorbete y se nos espesará la saliva.



Guybrush conversa con tres viejos piratas

Tocar el cuerno, y cuando suene el cañón y se vaya el referrí, mover la bandera.

Intervenir en el concurso hasta ganar la placa de bronce.

Llevarle la placa al anticuario y decirle que tiene la escupida del asesino de Lechuck, y él nos dará dinero.

Ir a la mujer de las excursiones, pedirle un folleto y alquilar el barco.

Ir a las coordenadas del libro y tomar la cabeza de mono (mascarón) del barco hundido. Tirar del ancla y salir.

Ir al negocio y cambiar el mascarón por el mapa.

Ir al negocio de disfraces y entregar la invitación. Tomar el disfraz.

Ir al camino y elegir la mansión del gobernador. Disfrazarse en el puesto de guardia y entrar a la fiesta.

Tomar el mapa que está colgado (esto no será tan fácil). Salir. El jardinero nos conducirá con Elaine. Allí, después de varios diálogos (intentar todo), Elaine tirará el mapa por la ventana. Siguiendo al mapa apareceremos en un precipicio (**CLIFF**) al cual no podremos bajar.

Volver a la casa de Elaine y dar la vuelta por atrás.

Empujar el balde hasta que salga el cocinero, furioso.

Dejarlo que nos siga, entrar a la cocina antes que él y tomar el pescado.

Ir a la habitación de Elaine y tomar el remo.

Ir a **PHATT**. Allí, en el muelle, habrá un pescador. Hablarle y aceptar su desafío. Darle el pescado y nos dará la caña de pescar.

Ir a **BOOTY** y luego al precipicio. Usar la caña y tomar el mapa. Un pájaro se lo llevará.

Ir al **BIG TREE** y usar la cuña y el remo en los agujeros del árbol. Allí habrá una escena animada en don-



Buscando en el negocio de antigüedades, otro trozo de mapa.



Casa de la bruja de Voodoo.

de nos darán unas claves que quedarán grabadas en el papel con la saliva de Largo.

Tomar el remo roto. Ir a **SCABB** y dárselo al carpintero para que lo repare.

Volver al árbol y subir con la cuña y el remo.

Tomar el catalejo que está arriba de todo.

Volver a la casa de Elaine.

Llevar al perro.

Ir al árbol con el perro y usarlo para echar al pájaro y tomar el mapa. Ahora tenemos en nuestro poder la segunda parte del mismo.

Ir a **SCABB**. Ir donde está el pirata de la pata de palo durmiendo y cortarle la pata con el serrucho. Irse.

Llegar hasta el carpintero (no habrá nadie) y tomar clavos y martillo. Ir a **BOOTY** y entrar en el negocio de ataúdes. Pedirle a Stan que pruebe el ataúd y una vez que está adentro cerrarlo y clavarlo.

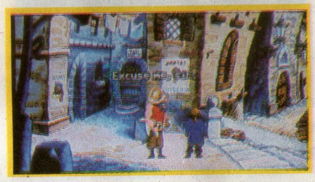
Ir a la llave y tomarla. Ya tendremos también un pañuelo blanco obsequio de Stan.

Ir a **SCABB**. Ir al cementerio y abrir la cripta. Leer el libro que tenía el gobernador (**FAMOUS PIRATE QUOTATIONS**) y leer los epitafios. Abrir el ataúd correspondiente (el de Rap Scallion) y tomar las cenizas.

Ir a la hechicera y darle las cenizas y el libro de vudú. Nos dará un polvo.

Ir al cementerio nuevamente y usar el polvo en las cenizas de Rapp. Nos pedirá que le cerremos el gas del negocio. Ir a la playa (**BEACH**) donde están los piratas y atrás veremos un edificio. Usar la llave que nos dio el muerto y abrirlo. Cerrar el gas.

Volver al cementerio y usar nuevamente el polvo. Rapp nos dará la otra parte del mapa. Tendremos en-



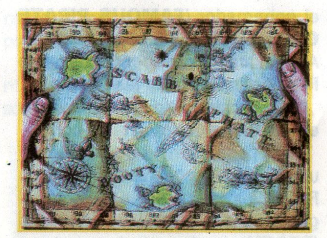
Guybrush es detenido por un guardia en la isla Path.

tonces la tercera parte del mismo.

Ir a **PHATT**. Ver en dónde está el poster con la cara de Guywood con todos los cargos en su contra. Pegar el folleto de Kate en el poster.

Irse. Esperar a que se desarrolle la escena en donde llevan presa a Kate. Ir a la cárcel y tomar el sobre cerrado. Abrirlo. Tomar el Grog liviano.

Ir a la catarata. Subir por el camino del costado e ir a la bomba. Usar al mono en la bomba.



Mapa con la ubicación de las tres islas.



Barco en el cual se desplaza Guybrush.

Bajar a la catarata y habrá un agujero.

Ir por la tubería hasta llegar a la playa.

Ir a la cabaña. Hablar con el viejo. Cuando nos deje el vaso de Grog tomarlo y tirarlo en el barril junto con el árbol.

Llenarlo con el Grog liviano y esperar al viejo, cuando se desmaye abrir las ventanas y la puerta. Luego poner el espejo en el marco.

Salir y poner el catalejo en la estatua.

Entrar y fijarse en el ladrillo quemado; empujarlo, y se abrirá la trampa.

Al caer, tomar el mapa y salir por la cañería. En este momento tendremos la última parte y el mapa estará completo.

Ir al negocio del cartógrafo y darle la lente que tomamos de la maqueta del faro. Darle todas las partes del mapa y nos pedirá un encargo.

Ir a la hechicera y nos dará una bolsa. Al abrirla aparecerán fósforos y una poción de amor.

Salir del lugar en donde se halla la hechicera y aparecerá una caja. Meterse dentro y esperar.

TERCERA PARTE

LA FORTALEZA DE LE CHUCK

Salir del cajón y caminar por el pasaje. Ir derecho hasta encontrar las celdas. Hablar con Wally.

Volver hasta donde están las señales extrañas y meterse por el pasillo de atrás. Ahora poner **LOOK SPIT PAPER** y hallaremos un verso.

En él está la clave para saber por dónde meterse, ya que describe de qué manera están unidos los huesos de las puertas por donde hay que meterse.

Al resolver el laberinto encontraremos una puerta inmensa llena de candados. Entrar por la abertura (**PUSH HUGE DOOR**). Ir a tomar la llave y seremos prisioneros de Lechuck.

Para escaparse cuando estemos atados con Wally usar el sorbete con el líquido verde. Allí cambiará el menú de órdenes por sinónimos de escupir. Escupir el escudo a la derecha hasta obtener el efecto deseado.

Al aparecer en la pantalla a oscuras usar los fósforos y esperar.

CUARTA PARTE

INKY ISLAND

Tomar la botella que está en el mar y romperla contra la piedra. Tomar la copa vacía de Martini y recoger agua de mar. Usar la copa con agua en el alambique y se obtendrá agua pura. Tomar la barreta. Abrir el barril y darle una galletita al loro. Este dirá la primera pista ("ir a la derecha del pantano hasta el dinosaurio").



Sala del timón del barco.

Ir al camino de la jungla. Tomar a la derecha hasta llegar a **POND** y allí habrá un cofre. Tomar la soga y abrir el cofre con la barreta.

Tomar la dinamita. Ir de vuelta a la izquierda y seguir hasta encontrar un árbol con una bolsa. Rasgar la bolsa con la botella rota.



Fortaleza de Le Chuck en el Caribe.

Tomar el polvo para fabricar galletitas. Ir de vuelta al cofre y de allí seguir por el camino del medio hacia la derecha hasta encontrar al dinosaurio. Allí darle la segunda galletita al loro que nos dará otra pista.

Seguir al norte (hacia arriba de la pantalla) hasta encontrar la pila de piedras. Allí darle otra galletita al loro, quien nos dará la última pista.

Seguir hacia el este (derecha) hasta encontrar la cruz. Usar la pala y luego la dinamita.

Usar la barreta con la soga. Arrojar todo hacia los hierros y esperar la escena animada.

Al estar en la oscuridad presionar el switch (buscar) y esperar la escena de Lechuck.

A partir de aquí Lechuck aparecerá cada tanto para molestarnos.

Hay tres cuartos solamente. En uno hay cajas amontonadas, en otro una especie de sala de espera de hospital, y en otro un tubo de

helio y una máquina de Grog.

En la sala de espera tomar una parte del esqueleto de la derecha. Abrir el recipiente de basura y tomar los guantes. Abrir el cajón y tomar la jeringa.

En el cuarto con cajas tomar de una de ellas una muñeca de vudú y, de otra, un globo.

Ir al cuarto con la máquina de Grog e inflar el globo con helio. Hacer lo mismo con los guantes.

Usar la palanquita de retorno de monedas de la máquina y esperar.

Cuando aparezca el pirata tomar sus calzoncillos (**PICK UP UNDERWEAR**) en el momento que se agacha para tomar la moneda.

Cuando más adelante vuelva a aparecer el pirata darle el pañuelo y esperar a que se suene la nariz.

Ir al ascensor y cuando aparezca Lechuck mover la palanca, con lo cual la puerta atrapará parte de su barba. Tomarla.

Poner en la bolsa de vudú: la barba, la calavera, el pañuelo usado y los calzoncillos. Tendremos un muñeco vudú de Lechuck.

Cuando aparezca nuevamente aplicarle la jeringa al muñeco.

En la próxima aparición arrancarle la pierna al muñeco y esperar.

Sacarle la máscara a Lechuck y...

¡ Se acerca el final !

El final es absolutamente sorpresivo y no lo voy a develar por razones obvias.

Espero sinceramente que disfruten el juego tal como lo hiçe yo.

MARCELO J.DAMONTE

1er GRAN CONCURSO DE DISENO DE PANTALLAS

No deje de participar en este primer concurso de diseño de pantallas donde habrá grandes premios. Todos pueden participar, cualquiera sea su placa de video. El jurado será designado por la revista. El mismo tendrá en cuenta, en los trabajos presentados, la calidad del gráfico y su originalidad.

BASES Y CONDICIONES

1 - La participación en este concurso dará por conocido el presente reglamento.

2 - Podrán remitir sus trabajos hasta el 30 de Octubre de 1992 a las 17 hs.

3 - Los concursantes podrán presentar varios trabajos, los cuales deberán ser entregados por separado.

4 - Se deberán presentar en diskette, formateados bajo D.O.S. y etiquetados con los datos completos del participante y el título de la obra.

5 - Los formatos de pantalla admitidos seran: BMP, GIF, PCX.

6 - Las definiciones de video a utilizar podrán ser las siguientes: en 320 x 200, 640 x 350, en 640 x 480, en 800 x 600 y en 1024 x 768, sin limitación de colores.

7 - No podrán presentarse fotos scaneadas

8 - Sólo podrán scanearse dibujos propios cuyo original deberán adjuntar al diskette.

9 - Se publicarán las pantallas de los ganadores en la Revista PC JUEGOS, una vez que se conozcan los resultados.

10 - Con la sola participación en este concurso los autores de las distintas obras no podrán pedir retribución económica por las pantallas que presentaron. PC JUEGOS se reserva el derecho de su publicación y sólo las utilizará por razones promocionales.

11- El autor no está obligado a informar en qué forma o por medio de qué programa realizó el trabajo.

12 - PC JUEGOS se reserva el derecho de postergar el cierre de dicho concurso por motivos ajenos a su voluntad, dando a conocer oportunamente las razones.

13 - El jurado para elegir las obras premiadas tendrá en cuenta tres características importantes: la calidad del trabajo, la originalidad y las limitaciones técnicas. Con estas condiciones se pretende asegurar las mismas posibilidades de ganar a las diferentes calidades de placas de video.

14-El primer premio será de U$S 300 el segundo de U$S 200 y el tercero de U$S. 100.

HARDWARE

AUDIO MASTER

Hace tan sólo unos meses que apareció en el mercado argentino la versión 3.1 de Windows; la misma nos permite trabajar en Multimedia, es decir que podemos llegar a combinar imágenes animadas con sonidos, entre otras cosas.

Una de las posibilidades para lograr mejorar la calidad del sonido es por medio de la placa **AUDIO MASTER** de **MNI LABS**, que nos brinda sonidos reales, alta fidelidad en la música y además sonido estéreo.

No sólo es posible disfrutar de excelentes sonidos y música en los video juegos, sino que representa una importante herramienta para la aplicación e incorporación de sonido en el software que realizamos, como por ejemplo: animaciones, publicidad, video juegos, presentaciones y todo aquello en donde se necesite mezclar imágenes y sonido.

La tarjeta posee un microprocesador 68008 y 1MB de RAM (ampliable); además tiene incorporados filtros análogos de sonido y el legendario sintetizador **ENSONIQ DOC II** (uno de los mejores sintetizadores que es utilizado en los circuitos de equipos e instrumentos de música electrónica de la mejor calidad).

Por este diseño, la tarjeta AUDIO MASTER nos brinda sonidos de alta fidelidad, debido a que éstos son microprocesados y filtrados, siendo reproducidos con una calidad digna de destacar.

ESPECIFICACIONES TECNICAS

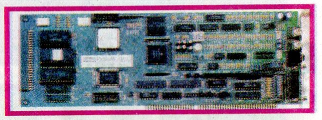
- 24 voces polifónicas.
- Sintetizador estéreo (multi-sonidos).
- Multicanal PCM para PLAYBACK (sobre grabación) con controles de volumen independientes.
- Mayor velocidad de trabajo debido al microprocesador 68008.
- 384 KB de RAM ampliable a 1.5 MB.
- Realce de audio en 44.1, 22 y 11 KHz.
- Mezclador electrónico de sonidos internos y externos.
- Entrada y salida de MIDI.
- Controlador de DMA para transferir datos de audio.
- Sonidos estándar que son configurables y expandibles.
- Eliminación del sonido de "viento" por medio de los filtros incorporados.
- Compatible con la tarjeta AdLib estándar (opcional).

A continuación comentaremos algunas expansiones que se le pueden hacer a la tarjeta básica:

- Interfase para CD ROM. (Permite controlar el CD ROM por medio de la tarjeta de sonido. Los CD ROM compatibles son: SCSI de IBM AT, SONY SLCD CDU-31A, 531/535, MITSUMI, ELSI/PHILIPS y MATSUSHITA/PANASONIC).
- Expansión de RAM (Máximo de ampliación 1.5 MB).
- Tarjeta sintetizadora de FM (compatible con la tarjeta AdLib).

Dentro de los programas que acompañan a esta tarjeta de sonido se encuentran:

Grabador de audio digitalizado: este software nos permite grabar sonidos y música digitalizada.



Mezclador digital de sonido: nos permite combinar y mejorar las grabaciones de sonidos.

Tutor de música: nos permite realizar composiciones musicales, nota por nota.



ENTERTAINMENT PACK 1

de Microsoft

Luego de estar horas y horas trabajando frente al monitor es necesario un pequeño descanso para poder continuar; entonces podemos distraernos unos instantes jugando con algunos de los entretenimientos que Microsoft nos brinda en este "pack" o conjunto de divertidos juegos.
Ya no se necesita cerrar el Windows, sólo se oprime dos veces el mouse sobre el ícono e inmediatamente podremos acceder a estos siete excelentes juegos que aparecerán en una ventana:

PUNTAJE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
GRAFICOS									■	
SONIDO										
ARGUMENTO										
ADICCION									■	
DIFICULTAD								■		
ANIMACION										

MINESWEEPER: el objetivo es el de limpiar el terreno de minas, tratando de hacerlo en el menor tiempo posible y sin pasar por sobre ninguna de ellas. Este juego cuenta con tres niveles. El área de juego es un campo minado, el cual se presenta en la pantalla como un rectángulo cuadriculado. Se debe ir pulsando el cursor del mouse sobre cada uno de los cuadros e ir descubriéndolos. Habremos ganado si conseguimos limpiar todo el terreno, quedando solamente cubiertas las minas. Cuando "destapamos" un lugar y en el mismo aparece un número, éste nos estará indicando cuántas minas están tocando a ese cuadro por los bordes o las esquinas. Si en cambio no hay minas cerca, se limpiará el terreno vacío contiguo a las mismas.

TETRIS: éste es uno de los juegos más jugados en todo el mundo y de él derivaron una amplia gama de juegos, como el tetris tridimensional o el "weltris" en el que se tienen que formar líneas en el fondo de la pantalla, y las piezas en lugar de caer desde arriba lo hacen desde cualquiera de los lados; pero en esta ocasión se trata del tetris original. El objetivo del juego es ir acomodando las piezas que nos caen tratando de formar una fila y procurando que las piezas no lleguen al tope superior.

CRUEL: Es un solitario. El objetivo es acomodar las cartas en orden ascendente desde el as hasta el rey, en sus correspondientes pilas.

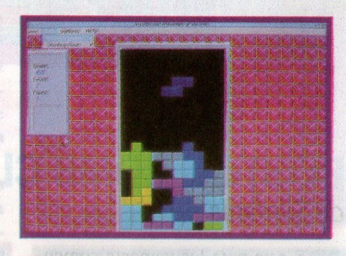
GOLF: El objetivo de este juego es acomodar las cartas ordenadas en un mazo. El juego comienza con las cartas desordenadas y agrupadas en siete montones, de las que iremos sacando de a una.

TIC TACTICS: Este juego también se lo conoce como tres en línea o ta te tí, pero en su versión tridimensional; y su objetivo es el de alinear 3 piezas (o cuatro si se juega con cuatro tableros) en forma vertical, horizontal, diagonal o entre los diferentes tableros.

TAIPEI: Este es el tradicional juego oriental donde debemos sacar las fichas similares de un montón, que pueden estar agrupadas de formas diversas, hasta lograr que no quede ninguna en la pantalla.

PEGGED: Este es otro juego de fichas en donde el tablero tiene forma de cruz. En el mismo sólo queda un espacio vacío, y debemos "comer" las fichas saltando por encima hacia otro que esté vacío. (El movimiento es similar al de las Damas, y el objetivo es quedarnos con una sola ficha).

IDLEWILD: Si bien éste no es un juego, es un práctico programa que se activa automáticamente luego de que pasan unos instantes sin que toquemos el teclado, produciendo una serie de imágenes que recorren toda la pantalla evitando que se dañe el tubo del monitor. Esto se hace debido a que si una pantalla se queda mostrando la misma imagen por mucho tiempo hace que se "quemen" más rápidamente los materiales que forman la misma.
Este programa nos mostrará desde líneas que se desplazan de un lado hacia el otro hasta un simpático avión que lleva un cartel donde podemos incluir un breve mensaje como "Fui a almorzar" o "Enseguida regreso".
Este un excelente conjunto de juegos en donde tendremos entretenimiento asegurado por mucho tiempo.





INGENIO

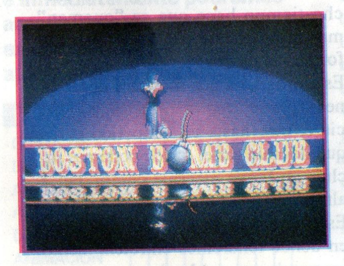
BOSTON BOMB CLUB

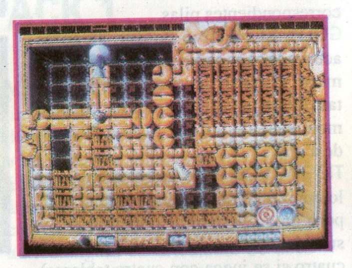
de Silmarils

En esta nota les vamos a comentar sobre Boston Bomb Club, un juego de habilidad e ingenio en donde intervienen la rapidez del jugador y un pronunciado sentido del humor.

Para esto se juntaron 5 profesores chiflados y crearon más de 12 laberintos donde haremos circular bombas. Estos recorridos están cortados, formados por una sucesión de fichas que tienen en su interior un pedazo de camino, y con la posibilidad de girarlas 90 grados lograremos completar nuestro recorrido final.

Por ejemplo, si en el interior de una ficha hay una línea vertical, cuando pulsemos el botón de disparo sobre





ésta, la misma se volverá horizontal, y si pulsamos nuevamente volverá a su estado original.

Si la bomba no puede seguir su camino y toca el borde de otra ficha, rebotará automáticamente y se irá en el sentido inverso.

Hay que aclarar que si la bomba rebota mucho o muy seguido, explotará y perderemos una vida.

La bomba sale de una trompa que la tira, y debe llegar a las manos del profesor, donde hay una especie de "blanco".

Durante el recorrido hay fichas con distintos puntajes (50, 100, 500, etc.), que si son tocadas por la bomba en juego, se incrementarán al nuestro. Hay ciertos puntajes que nos dan una "Extra Bomb", o sea, una vida extra.

También hay fichas que, una vez que pasa la bomba sobre ellas, se desvanecen, quedando un precipicio que nos hará perder si la bomba pasa otra vez por el mismo lugar.

Otra dificultad son ciertas máquinas que, si nos atrapan la bomba, nos la harán saltar hasta otro lugar del laberinto, aunque algunas veces esto es necesario para pasar de nivel.

Como si fuera poco, el profesor de vez en cuando mete la mano en el tablero y nos cambia las fichas de lugar, entorpeciéndonos el camino. Además hay niveles con más de una bomba en juego; por lo tanto, si se tocan, explotarán ambas y perderemos 2 vidas.

Empezamos con 6 bombas, y en los niveles superiores se van limitando. Completando un recorrido y llevando una bomba a las manos del profesor habremos calificado para el próximo nivel. Se cuenta además con una pantalla "Bonus" en el nivel 12, pudiendo haber más en todo el desarrollo del juego. En la presentación están los 5 profesores; pulsando el botón de disparo sobre cada uno de ellos tenemos la opción de jugar en distintos niveles.

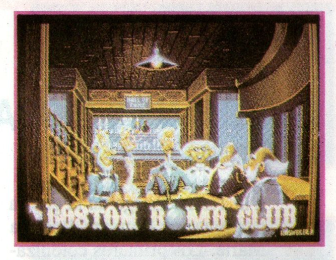
Como verán "Boston Bomb Club" parece complicado, pero seguro los mantendrá varias horas frente al monitor, ya que, además de ser un buen programa, cuenta con unos fabulosos gráficos para las placas Hercules, CGA, EGA y VGA. También soporta tarjetas de sonido, teniendo muy buenos efectos especiales (FX). Para jugarlo se recomienda usar un mouse.

Nuevamente la empresa Silmarils nos deleitará con un gran programa, como ya nos tiene acostumbrados.

MARTIN G. RODRIGUEZ

HARD REQUERIDO

XT, 80286 o mayor
Hercules, CGA, EGA o VGA
Tarjeta de sonido AdLib, Sound Blaster





MARTIAN MEMORANDUM

de Access

En la Tierra: Luego de la guerra nuclear, el hombre llegó a Marte. Los primeros colonizadores tuvieron que enfrentarse al problema de la falta de oxígeno en la atmósfera. La empresa Terraform, cuyo dueño es Marshall Alexander, fue la encargada de hacer que el oxígeno del planeta rojo fuera el apropiado para la vida humana, pero hasta que esto se resolvió algu-



Tex interroga a Rockwell

nos sufrieron mutaciones no sólo por los problemas de la atmósfera, sino también por la radiación de la hecatombe nuclear.

En su oficina, que en pleno 2033 guarda el estilo de las de los detectives de los años 40, Tex Murphy toma su arma y las municiones, luego coloca su cámara en el trípode, abre las ventanas y mira hacia el cielo de Los Angeles, el cual presenta un tinte rojizo, como vestigio de las armas atómicas...

SOLUCIONES

En la oficina de Tex Murphy.

Look mail (Mirar el correo).
Open mail (Abrir el correo).
Recibir dinero de una cliente que descubrió un caso de infidelidad matrimonial.
Get mail (Tomar el correo).
Look fax (Mirar el fax).
Look camera (Mirar la cámara fotográfica).
Get camera (Tomar la cámara fotográfica).
Get gun (Tomar el arma).
Open filedrawer (Abrir el archivo).
Look file (Mirar archivo).
Open filedrawer (Abrir el archivo).
Look file (Mirar archivo).
Look lens (Mirar los lentes de la cámara).
Get lens (Tomar los lentes de la cámara).
Look ammo (Mirar las municiones del arma).
Get ammo (Tomar la municiones del arma).
Look lockpick kit (Mirar las herramientas).
Get lockpick kit (Tomar las herramientas).
Move switch (Mover el interruptor de las cortinas de la ventana).
Use camera on tripod (Poner la cámara en el trípode). El lente de la cámara se pondrá automáticamente.
Look comlink (Mirar el intercomunicador pulsera).
Get comlink (Tomar el intercomunicador pulsera).

La secretaria de Tex Murphy le informa que tiene un nuevo caso: Alex Alexander fue presuntamente raptada, y el padre, Marshall Alexander, lo contrata para que la encuentre.

Travel Terraform (Viajar a Terraform).

En Terraform

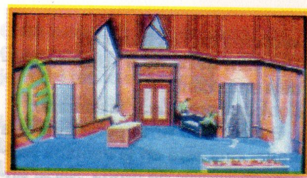
Look secretary (Mirar a la secretaria).
Talk secretary (Hablar a la secretaria).
Responder opción 1.
Goto office Marshall Alexander (Ir a la oficina de Marshall Alexander).

Veremos a Tex que entra en la oficina y se coloca frente al escritorio.

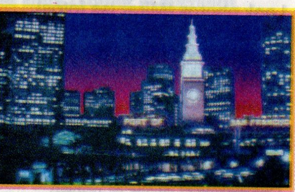
Talk Marshall Alexander (Hablar con Marshal Alexander).

Luego de que Alexander le relate la historia del rapto de su hija, Murphy debe salir hacia el hall. Ir entonces a la puerta que está detrás de la secretaria.

Move switch (Mover el interruptor).



Oficina de Marshall Alexander



Vista nocturna de la ciudad

Goto Bathroom (Ir al baño).
Move towel (Mover la toalla).
Se cae un aro.
Get earring (Tomar el aro).
Goto exit (Ir a la salida).
Talk secretary (Rhonda) (Hablar con la secretaria).
Offer earring (Darle el aro).
Rhonda agradece.
Responder opción 1.
Move switch (Mover el interruptor del ascensor).
Goto elevator (Ir al ascensor).
Travel Jocques Sparrow (Viajar adonde está Jocques Sparrow).
Offer cash (Ofrecer dinero).
Responder opción 3 - 1 - 1 - 1 - 1.
Ask (Preguntar por toda la lista).
End (Finalizar la conversación).
Tex toma la película fotográfica.
Travel Tex Murphy Office (Viajar a

la oficina de Tex Murphy).
Use film in camera (Usar la película en la cámara).
Look camera (Mirar la cámara).

Buscar con el teleobjetivo a la mujer que está en la ventana recibiendo sobres de droga. Sacar entonces fotos y dejar la cámara.

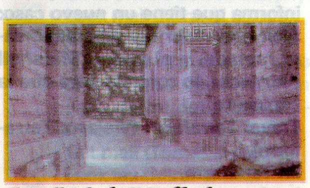
Look photos (Mirar las fotos).
Get photos (Tomar las fotos).
Travel Alex's Home (Viajar a la casa de Alex).
Move switch (Mover interruptor).
Look cosmetics (Mirar los cosméticos).
Look paper (Mirar el papel).
Get paper (Tomar el papel).
Move bed (Mover la cama).
Look box (Mirar la caja).
Open box (Abrir la caja).
Look inside box (Mirar dentro de la caja).
Move switch (Mover el interruptor).
Look clothes (Mirar la ropa).
Travel Mac Malden (Viajar a lo de Mac Malden).

Responder opción 2 - 2 - 1 - 1 - 1.

Travel Rockwell Bache (Viajar adonde está Rockwell Bache).
Ask about (Preguntar sobre todos los de la lista).
Travel Chantal Vargas (Viajar adonde está Chantal Vargas).
Offer photos (Ofrecer las fotos).
Ask about (Preguntar sobre todos los de la lista).
End (Fin del diálogo).
Travel Plaza Hotel (Viajar al Plaza Hotel).
Goto gift shop (Ir al negocio de regalos -a la derecha de la pantalla-).
Get rose (Tomar rosa).
Use cash on Lady (Pagar a la mujer por la rosa).
Exit (Salir).
Goto Restaurant (Ir al Restaurant).
Talk Rhonda (Hablar con Rhonda).
Offer rose (Regalarle la rosa a Rhonda).

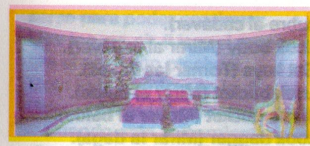
Responder opción 1 - 2 - 1 - 3 - 1 - 2 - 1.

Esperar a que termine la escena de la habitación del hotel.



Estudio de fotografía de Jockes Sparrow

Ask about (Preguntar sobre todos los de la lista).
Use comlink (Usar el intercomunicador de pulsera).
Travel Nora Desmoud Alexander (Viajar adonde está Nora Desmoud Alexander).
Ask about (Preguntar sobre todos los de la lista).
End (finalizar la conversación).
Travel Jocques Sparrow (Viajar adonde está Jocques Sparrow).
Ask (Preguntar por todos los de la lista).
End (Finalizar la conversación).



Tex investiga en el dormitorio de la joven secuestrada

Travel Terraform (Viajar a Terraform).
Talk Rhonda (Hablar con Rhonda).

Responder opción 2.

Ask about (Preguntar por todos los de la lista).
Use comlink (Usar el intercomunicador de pulsera).
Travel Galactic Pictures (Viajar a Galactic Pictures -Estudio cinematográfico-).
Travel Guy Caballero (Viajar a donde está Guy Caballero).
Ask about (Preguntar por todos los de la lista).

En este momento nos darán un video de Andretti.

Travel Mac Malden (Viajar adonde está Mac Malden).
Offer video Andretti (Ofrecerle el video de Andretti).
Ask about (Preguntar por todos los de la lista).
End (Finalizar la conversación).
Travel Johnny Fedora (Viajar a ver a Johnny Fedora).
Use film on box car (Usar la caja de la película y hacer una frágil escalera para poder subir al techo del micro donde está el gato.)
Goto ladder (Ir a la escalera).
Goto hole (Ir adonde está el agujero del techo del micro).

Adentro del micro.

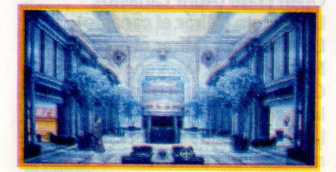
Look papers (Mirar los diarios).
Look paper (Mirar el diario).
Look drawers (Mirar los cajones).
Look knife (Mirar el cuchillo).
Get knife (Tomar el cuchillo).
Open drawer (Abrir el cajón).
Look in drawer (Mirar adentro del cajón).
Get cat food (Tomar la comida para el gato).
Open crate (Abrir canasto).
Look crate (Mirar el canasto).
Look dresser (Mirar el aparador).
Move dresser (Mover el aparador).
Open tear (Despegar el papel de la pared).
Look safe (Mirar la caja fuerte, pero no abrirla porque tiene corriente y se debe cortar desde la cabina que está afuera, adonde está el perro).
Open door (Abrir la puerta para salir del micro).
Goto exit (Salir).



Su secretaria, Stacey, le transmite información

Goto ladder (Subir nuevamente al techo del micro).
Use cat food in cat (Darle al gato su comida)

El gato se escapa y el perro también, quedando libre la puerta del generador de corriente.
Goto ladder (Ir a la escalera).
Open door (Abrir la puerta del generador).
Move lever (Mover la palanca y cortar la corriente).
Entrar al micro nuevamente.
Open safe (Abrir la caja fuerte).


Hall de entrada del Plaza Hotel

Look stuff (Mirar la droga).
Get stuff (Tomar la droga).

Sonará automáticamente el Comlink (Intercomunicador de pulsera). A través de él nos avisarán del asesinato de Marshall Alexander. Debemos salir del micro y dirigirnos hacia la derecha pasando con cuidado el lago de ácido.
Open hole (Abrir el agujero).
Get boots (Tomar las botas).
Travel murder scene (Viajar a la escena del homicidio).
Look graffitti (Mirar las escrituras sobre el costado del tren).
Move cover (Correr la sábana que cubre al cadáver).
Look body (Mirar al cadáver).
Get keys (Tomar las llaves).
Look bucket (Mirar el balde).
Move bucket (Mover el balde).
Look dagger (Mirar la daga).
Get dagger (Tomar la daga).

Llamará automáticamente el comlink (intercomunicador de pulsera).
Talk Policeman (Hablar con el policía).
Talk Photographer (Hablar con el fotógrafo).
Use dagger on policeman (Darle al policía la daga).
Travel Terraform (Viajar a Terraform).
Goto Marshall oficce (Ir a la oficina de Marshall Alexander).
Move painting (Mover la pintura de la izquierda).
Look safe (Mirar a la caja fuerte).
Use key in safe (Usar las llaves en la caja fuerte).
Look receipts (Mirar el recibo).
Use comlink (Usar el intercomunicador de pulsera y preguntar por toda la lista).

Salir.
Travel Rick Logan (Viajar adonde está Rick Logan).

En la selva ir hacia la derecha, pero con cuidado porque nos caerá un tronco desde arriba. Este tronco se debe guardar para usar más tarde.
Get log (Tomar el tronco).

En esta parte de la aventura hay un pequeño arcade que debe pasarse para poder continuar.
Use log on pit (Usar el tronco sobre el pozo con pinches).
Goto in hut (Entrar en la choza).
Open cabinet (Abrir la caja fuerte).

Cuando sale la serpiente tomar el arma.
Use gun in snake (Usar el arma con la serpiente).
Look message (Leer el mensaje).
Open stove door (Abrir la puerta del aparador).
Look stove door (Mirar la puerta del aparador)
Get shovel (Tomar la pala).
Move screen (Mover la cortina del baño).
Look dead man (Mirar al hombre muerto).
Get key (Tomar la llave que cuelga del cuello del hombre muerto).
Use key on chest (Usar la llave en el arcón).
Look stuff (Mirar las cosas que hay dentro del arcón).
Goto exit (Ir a la salida).
Use shovel on mound (Usar la pala en el montículo de tierra).
Look box (Mirar la caja).
Open box (Abrir la caja).
Look inside box (Mirar en el interior de la caja).

Regresar al comienzo de este viaje, pasar por el tronco sobre los pinches y luego las piedras que están sobre las arenas movedizas.
Travel Smugglers Base (Viajar a la base Smugglers).
Get stone (Tomar la piedra).
Use stone on jug (Usar la piedra sobre la vasija del agua).


En el restorant del Plaza, cenando con Rhonda

En el instante que el guardia se acerca a ver lo que se rompió, entrar en la pirámide.
Goto in pyramid (Ir a la pirámide).
Get food (Tomar la comida).
Get remote control (Tomar el control remoto).
Open box (Abrir la caja).
Look box (Mirar la caja).
Use remote control on crate (Usar el control remoto en el cajón).
Look in the crate (Mirar dentro del cajón).
Goto in the crate (Entrar en el cajón).

En este momento viajamos al planeta Marte.
Goto in alley (Entrar en el callejón).
Move rag (Mover la alfombra que está en el piso).
Get flashlight (Tomar la linterna).
Move board (Mover la tabla de madera).
Look writing (Leer la escritura en la pared).
Look thrashcan (Mirar el tacho de residuos).

Salir.
Goto Casino (Ir al Casino).
Open door (Abrir la puerta).



Una sombra aparece en la ventana, mientras, Alexis duerme

Entrar en el Casino.
Look card (Mirar la tarjeta).
Get Card (Tomar la tarjeta).
Open door (Abrir la puerta).
Goto restroom (Ir al baño).
Open door (Abrir la puerta del baño).
Look blue prints (Mirar los planos).
Get blue prints (Tomar los planos).
Open paper (Abrir el papel que está en el piso).
Look paper (Mirar el papel).
Look screen (Mirar la tapa de la ventilación).
Salir.
Open door exit (Abrir la puerta de salida).
Salir del Casino.
Travel Power Plant (Viajar a la Planta de Energía).
Move button (Mover el botón).
Look card key (Mirar la llave-tarjeta).
Get card key (Tomar la llave-tarjeta).
Talk to Ferris Collet (Hablar conFerris Collet y preguntar por todos los personajes de la lista).
Move switch (Mover interruptor).
Goto door (Ir a la puerta).
Look paper (Mirar el papel).
Use card key in machine (Usar la llave tarjeta en la máquina).
Goto door (Ir a la puerta que se abrió).
Get monkey wrench (Tomar la pieza de metal)
Use monkey wrench in magnet (Usar la pieza de metal en el electroimán).
Open crate (Abrir el cajón).
Look crate (Mirar el cajón).
Get in crate (Entrar en el cajón).
Open door (Abrir la puerta).
Goto door (Ir a la puerta).
Salir.
Travel aerobics academy (Viajar a la academia de aerobics).
Look purse (Mirar el bolso).
Look counter (Mirar detrás del mostrador).
Talk instructor (Hablar con la instructora -Jane- y preguntar por todos los de la lista).
Open purse (Abrir el bolso).
Travel Jane Mansfield's home (Viajar a la casa de Jane Mansfield).
Look windows (Mirar a las ventanas).
Move pillows (Mover los almohadones).
Look letter (Mirar la carta).
Get letter (Tomar la carta).
Move puzzle (Mover el rompecabezas).
Look magazine (Mirar la revista).
Move control box (Mover el tablero de comandos).
Look screen (Mirar la pantalla sobre la pared).
Open closet (Abrir el placard).
Look bag (Mirar la valija).
Look clothes (Mirar la ropa).
Travel aerobics academy (Viajar a la academia de aerobics).
Talk instructors (Hablar con la instructora -Jane- y hacerle preguntas sobre todos los que figuran en la lista).
Travel Dr. Lawrence Barkley (Viajar a ver al Dr. Lawrence Barkley).
Llama el comlink.
Get box (Tomar la caja).
Talk to Dr. Lawrence Barkley (Hablar con el Dr. Lawrence Barkley y preguntarle por todos los de la lista).
Travel Bradley Ericson (Viajar adonde está Bradley Ericson).
Ask (Preguntar por todos los de la lista).
End (Terminar la conversación).

Bradley le dará a Tex Murphy unos lentes especiales (Glasses).



Tex en su oficina

Travel to Casino (Viajar al Casino).
Open door (Abrir la puerta).
Goto in Casino (Ir al Casino).
Goto in restroom (Ir al baño).
Use allen wrench on screen (Usar el destornillador en la tapa de la ventilación).
Salir.
Oper door office (Abrir la puerta de la oficina).
Goto in office (Entrar en la oficina).
Talk Big Dick (Hablar con Big Dick).
Responder opción 1 - 1 - 2.
Look card (Mirar la tarjeta).
Get card (Tomar la tarjeta).
Look stuff (Mirar el mueble).
Look picture (Mirar la pintura).
Move light (Mover la luz).
Goto in hidden passage (Entrar en el pasadizo secreto).
Use hover board (Usar la patineta espacial).

En esta parte se desarrollará un arcade. Prestemos atención que no es difícil de pasar.

Use safe card key in scanner (Usar la llave tarjeta en el verificador de imagen).
Use facial kit (Usar el equipo facial).
Look safe (Mirar la caja fuerte).
Look Cash (Mirar el dinero).
Look markers (Mirar documentos).



Chantall Vargas, una testigo importante en el caso



Negocio de regalos del Plaza Hotel

Look memorandum (Mirar el memorandum).
Get markers (Tomar documentos).
Get memorandum (Tomar el memorandum).
Get Money (Tomar el dinero).
Use hove board (Usar la patineta espacial).
Volver a pasar los rayos láser (Arcade).
Regresar a la oficina.
Open ductwork (Abrir la tapa de la ventilación).
Goto ductwork (Ir dentro de las cañerías de ventilación).

En este lugar comienza otro arcade, que es un laberinto dentro de los tubos de ventilación. Si se sigue el diagrama que aparece en la pantalla se podrá resolver fácilmente. De todas maneras incluimos a continuación las teclas que deben pulsarse para resolverlo:

Izquierda dos veces e ir hasta el final.
Derecha una vez e ir hasta el final.
Izquierda una vez e ir hasta el final.
Derecha una vez e ir hasta el final.
Derecha una vez e ir hasta el final.
Regresar hasta el primer cruce que aparezca.
Izquierda una vez e ir hasta el primer cruce.
izquierda una vez y salir.

Ahora estaremos en el baño del Casino. Salir.
Open door (Abrir la puerta del Casino).
Travel to Lowell Percival (Viajar a ver a Lowell Percival y preguntar por todos los de la lista).
Travel to Bradley Ericson (Viajar a ver a Bradley Ericson y preguntar por todos los de la lista)



Travel to Casino (Viajar al Casino).

Esperar a que una persona salga del Casino y se introduzca en el callejón; seguirlo y esconderse para no ser descubierto. Cuando esta persona se va por el pasadizo, hay que seguirla.
Goto alley (Ir al callejón).
Talk Larry (Hablar con Larry y preguntarle por todos los de la lista).

Salir del callejón.
Travel Michelle Bloodworth (Viajar a ver a Michelle Bloodworth y preguntarle por todos los de la lista).
Travel remote outpost (Viajar al lugar lejano).
Open box (Abrir la caja).
Get card (Tomar la tarjeta).
Get jet pack (Tomar el jet portátil).
Get tools (Tomar las herramientas).
Open door (Abrir la puerta).
Get rebreather (Tomar máscara de oxígeno).
Use jet pack on fire (Usar el jet portátil en el fuego).
Tex sale y llega al casino (automáticamente).
Travel Temple (Viajar al Templo).
Goto in Temple (Ir adentro del Templo).



El edificio de Terraform

Move mirror (Mover el espejo de la derecha).
Move mirror (Mover el espejo de la izquierda).
Move extinguisher (Mover el extintor).
Talk Priesstess (Hablar con la Pitonisa y preguntarle por todos los de la lista).
Travel Colonist Camp (Viajar al campamento de los colonizadores).
Get HCL2 (Tomar el ácido).
Move scrap metal (Mover la placa de metal).
Look tuning fork (Mirar el diapasón).
Get tuning fork (Tomar el diapasón).
Travel Bradley Ericson (Viajar a ver a Bradley Ericson).
Ask (Preguntar por todos los de la lista).
Travel Cooper Bradbury (Viajar a ver a Cooper Bradbury y preguntarle por todos los de la lista).
Travel Cave (Viajar a la caverna).
Use interlock card key (Usar la llave tarjeta en la ranura de la puerta).
Open door (Abrir la puerta).
Goto in door (Entrar por la puerta).
Talk Alexis Alexander (Hablar con Alexis Alexander).
Move clothes (Mover la ropa del ropero).



Murphy saca fotos desde su ventana

HARD REQUERIDO

80286 O MAYOR, VIDEO VGA, DISCO RIGIDO SOPORTA CUALQUIER TARJETA DE SONIDO. ES CONVENIENTE USAR MOUSE

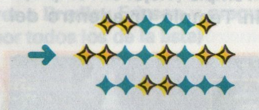
Get rod (Tomar la barra de metal).
Use rod in cement (Usar la barra de metal en el bloque de cemento).
Use HCL2 in metal (Usar el ácido en la tapa de metal).
Move button (Mover el botón).

En este momento Tex y Alexis quedan atrapados.

Talk Alexis (Hablar con Alexis).
Responder opción 1 - 2 - 1.
Get bot (Tomar la bombilla de la luz).
Get bra (Tomar el corpiño).
Use bot on control panel (Usar la bombilla y el corpiño contra el panel de control).
Use tuning fork in chamber (Usar el diapasón en la cámara de vacío).
Get stone (Tomar la piedra).
Goto tube car (Ir al vehículo del tubo de escape).

Los protagonistas escapan y el laboratorio comienza a explotar. La Gran piedra es entregada a su verdadera dueña.

Ayuda para pasar las piedras en la selva (en donde está Rick Logan). Se deben pisar las piedras que en este diagrama estan marcadas con ✦

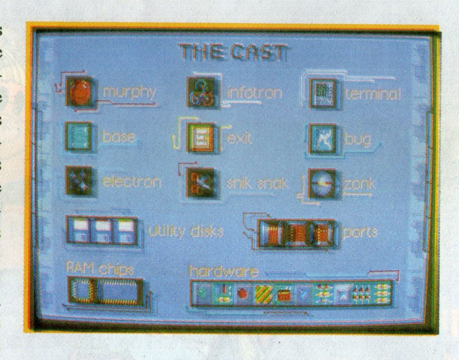


SERGIO CLAUDIO MICHINI

TRUCOS

SUPAPLEX

de Digital Integration LTD - Drean Factory



Entre todos los programas de juegos hay varios a los que los programadores les realizaron nuevas versiones, con las mejoras que el hardware permite con el correr del tiempo. Ejemplos de éstos son el **Tetris**, el **Pacman**, el **Space Invaders** y muchos otros, a los que las compañías les realizan sus nuevas versiones en VGA o con sonidos por tarjetas.

Pero hay un juego que fue cambiando de nombre según la versión y también de la computadora para la cual fue realizado. Dentro de los seudónimos que usa este programa se encuentra "Boulder Dash" o "Rockfor", y en esta ocasión se llama **Supaplex.**

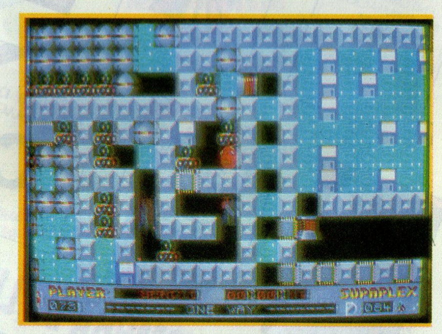
El objeto del juego es que Murphy, una simpática bolita similar al Pacman, se alimente de todos los *Infotrones* que hay esparcidos por la pantalla y luego ir a la salida, que está marcada con una "E", para poder pasar al nivel siguiente. Pero el camino no es tan fácil como parece; según el nivel en que esté, Murphy se tiene que enfrentar a distintos peligros hasta hallar la salida. Algunos de estos peligros son: las tijeras que recorren los lugares libres de los circuitos, los diskettes explosivos o los Zonk, que son unas esferas de plomo que Murphy debe esquivar porque si no perderá una vida.

En otros niveles debe pasar por distintos laberintos, esquivar los Zonk que caen o llegar a la salida, luego de tomar todos los Infotrones, y escapar antes que explote.

Con gráficos y sonidos de una calidad excelente, este juego, que es muy adictivo de por sí, nos brindará varias horas de entretenimiento.

Seguidamente les daremos un pequeño truco para poder ver los 110 niveles que posee el juego.

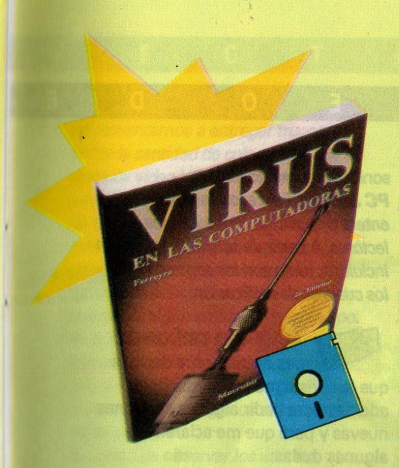
Con un editor como el **Norton** o el **PCS-HELL**, que no altere la cantidad de bytes, se tiene que editar el archivo **PLAYER.LST**; el mismo está oculto, pero estos editores igualmente lo muestran en pantalla del monitor. Una vez editado debemos poner ciento diez veces **01** en hexadecimal a partir del lugar número **13**; de esta manera podremos acceder a todo el juego.



SI SU COMPRA DE LIBROS SUPERA LOS U$S 70 RECIBIRA

GRATIS

3 EDICIONES DE PC USERS EN SU DOMICILIO



LISTA: $ 30
OFERTA: $ 24
LANZAMIENTO: $ 22

Nombre	Código	Precio de lista U$S	Oferta U$S
AUTOEDICION			
Aplique PAGE MAKER para PC	L.20	44	35
GESTORES DE BASES DE DATOS			
Aplique el dBASE III Plus	L.02	43	34
Aplique Fox Pro	L.38	25	20
Clipper - Versión 5.0 -	L.32	37	29
dBASE III Plus - Avanzado -	L.19	50	39
dBASE IV -Guía de Enseñanza-	L.03	50	39
HERRAMIENTAS			
Norton Utilities 5.0	L. 40	39	31
PC Tools Deluxe	L36	49	38
Utilidades Norton	L05	55	44
LENGUAJES DE PROGRAMACION			
Aplique C++	L09	47	37
COBOL Estructurado	L31	35	28
El Lenguaje de Programación C	L08	26	20
GW Basic a su Alcance	L16	36	28
Programación en Quick Basic	L25	51	40
Programación en Turbo C	L18	37	29
Programación en Turbo Pascal	L01	36	28
Turbo Pascal 6	L33	60	47
PLANILLAS DE CALCULO			
Aplique 1.2.3 V. 3.0	L41	51	40
Aplique Quattro Pro	L37	51	40
1 - 2 - 3 Versión 2.2	L35	51	40
Lotus 1 -2 - 3 Guía del Usuario	L06	34	27
Programación de Macros en 1-2-3	L07	20	16
PROCESADORES DE TEXTO			
Microsoft Word 5 - A su Alcance	L14	29	23
WordPerfect 5.1 - A su Alcance	L24	60	47
WordStar 6.0 - A su Alcance	L34	29	23
SISTEMAS OPERATIVOS			
DOS A su Alcance	L15	30	24
DOS Manual de Referencia	L17	56	44
El Entorno de Programación UNIX	L12	20	16
Novell NetWare - M. de Ref.	L21	45	36
Windows 3 - A su Alcance	L22	41	32
Xenix - A su Alcance	L10	25	17
VIRUS			
Virus en las Computadoras	L39	30	24
COLECCION DE BOLSILLO			
C	L26	15	12
Disco Duro	L29	14	11
dBASE III Plus	L27	15	12
dBASE IV	L28	19	15
WordPerfect 5.1	L30	17	13

PUNTOS DE VENTA:
• Editorial MAGAZINE PUBLISHING, Adolfo Alsina 2129 1º piso • Representantes COMPUMAGAZINE en todo el país.

FORMAS DE PAGO:
(en todos los casos completar los datos que correspondan, en el cupon y adjuntar el mismo al pago) • Efectivo, en pesos o dólares estadounidenses.• Cheques y giros postales a la orden de MAGAZINE PUBLISHING S.R.L.

COSTOS DE ENVIO:
• Sin cargo retirándolo en la editorial o en las oficinas de nuestros representantes. • Adjuntar al pago, por compra; $6.50 en Capital y $8.00 en el resto del país (incluyen correo certificado con aviso de retorno) • MAGAZINE PUBLISHING no se hace responsable por las deficiencias del correo que causen retrasos y pérdidas en los envíos.

¡SI! Deseo aprovechar esta ventaja que me ofrece PC JUEGOS Nº 3 **Código** [ ]

Nom. y Apell.: ....
Empresa: ....
Cargo: ....
Dirección: ....
Provinoia: ....
Localidad: .... C.P.: ....

C O R R E O D E L E C T O R E S

RODRIGO: Quisiera que me explicaran cómo puedo hacer en el Larry 3 para obtener dinero al comienzo del juego.
PC Juegos: *Tenés que ir dos veces a la ex casa de Larry y abrir el buzón (Mail), allí encontrarás una tarjeta de crédito. Esta te servirá para pagar lo que sea necesario.*



ADRIAN NOYA, de Caseros: Quiero felicitarlos por la revista y además pedirles, si es posible, que publiquen programas en lenguaje fuente para que los tipeemos en nuestra computadoras.
PC Juegos: *Dentro de los proyectos de abrir nuevas secciones en la revista está la de brindarles programas de juegos o utilitarios afines en lenguaje fuente, para que puedan compilarlos en sus máquinas. Esta es una muy buena forma de aprender un lenguaje.*

DARIO J. GASQUEZ: El motivo por el cual escribo esta carta es para solicitarles que agreguen una sección de correo de lectores en donde se puedan aclarar las dudas, enviar trucos y, en el futuro, programas que realicen los lectores. Otra sugerencia es la de incorporar junto al comentario del juego un cuadro de calificación, según los gráficos, sonido, argumento, etc.
PC Juegos: *Esta sección está a entera disposición de los amigos lectores. A partir de este número tienen incluidos, junto con los comentarios, los cuadros de calificación.*

MARIANO TRIÑONES: Les escribo para decirles que la revista me gustó mucho y además para pedir algunas secciones nuevas y para que me aclaren algunas dudas:
1- ¿Podrían publicar las soluciones del Monkey Island I y vidas infinitas para Blues Brothers, Space Mutants y Dragon's Lair Timewarp?
2-¿Podrían comentar cómo hacer trucos de vidas infinitas?
3-¿Existe, como el simulador de CGA para Hercules, un emulador de VGA para la misma placa?
4- ¿El lenguaje Assembler es más rápido que el lenguaje C?
5- ¿Por qué eligieron el lenguaje C para el curso?
PC Juegos: *Con respecto a las soluciones de los juegos, les comentamos que en la medida de lo posible les iremos brindando todas o casi todas. Y ahora, respondiéndole a Mariano, les comentamos lo siguiente:*
1- *En los próximos números saldrá la solución de este excelente juego y las vidas infinitas de los juegos que nos pediste...*
2- *Desde el número 2 de PC JUEGOS ya comenzamos a entregar trucos.*
3- *Por la cantidad de colores que usa la placa de video VGA, si existiera un emulador presentaría el inconveniente de reducir de 256 a 2 la cantidad de colores, por lo tanto, en la práctica, sería muy difícil distinguir la imagen en la pantalla. No tenemos conocimiento de que exista algún emulador de este tipo.*
4- *El Assembler es más rápido en la ejecución que el lenguaje C, pero con la velocidad que tienen las PCs en la actualidad, en algunos casos, esto no es problema.*
5- *Luego de observar los últimos programas comerciales de juegos, vimos que éstos en su gran mayoría están realizados en lenguaje C; ésta fue la razón que nos decidó a publicar un curso para este lenguaje, además de que es una buena herramienta para los futuros programadores nacionales (y esperamos que sean muchos).*

ADRIAN GATTI: Les escribo para felicitarlos por la revista y además me gustaría que agregaran a la misma una sección titulada "Primitivos al acecho", o con el nombre que ustedes se les ocurra; en donde se desarrollen temas y trucos de aquellos juegos, medio "viejitos". Por ejemplo: Barbarian, Alley cat, Ghost'n Goblins, Zaxxon, etc.
PC Juegos: *Está dentro de nuestros proyectos el de publicar en los próximos números comentarios sobre juegos que tienen algún tiempo. Además, la sección trucos fue pensada para todos los juegos, tanto nuevos como viejos.*

MARIA INES: Me agradó mucho su revista y les pido si pueden agregar las soluciones de INDY JONES y la Ultima Cruzada. Además me gustaría saber si el MONKEY ISLAND II es tan bueno como el I.
PC Juegos: *En los próximos números les daremos las soluciones para que puedan terminar el INDY JONES. Y la segunda parte del Monkey Island es tan buena como la primera. Gracias por tu apoyo y seguí escribiéndonos.*

SOLAG: Hemos recibido la carta de Sebastián Enrique, en su carácter de presidente de club de "fans" de SIERRA ON LINE AVENTURAS GRAFICAS, entidad sin fines de lucro, en donde sus miembros desean agrupar a los fanáticos de las aventuras gráficas de Sierra.Este club está oficializado por una carta en donde KEN WILLIAMS, el presidente de la compañía, les brinda su apoyo. Desde esta revista les deseamos la mayor de las suertes. Les damos los datos a los lectores que quieran contactarse con SOLAG:
AVELLANEDA 3454, VIRREYES (1646), BUENOS AIRES. ARGENTINA
P.D.: Sebastián, escribinos nuevamente.



CURSO DE C

Fernando Jorge Riccio

HISTORIA DEL C

Por ejemplo:
%10d imprime un número decimal alineado a la derecha con una longitud de diez caracteres. Si el número tuviese menos de diez dígitos se rellenará con espacios.
%-8s imprime una serie de caracteres alineada a la izquierda con una longitud mínima de ocho caracteres.
%.2f imprime un número real con dos dígitos en su parte fraccionaria.

La función **scanf** es a **printf** como **getchar** es a **putchar**. Esta función permite ingresar una serie de datos del archivo de entrada (*stdin*) que generalmente será el teclado (CON en el DOS), siguiendo un determinado formato.

La forma general de la función scanf es la siguiente: `(scanf-"formato",parámetro 1,parámetro 2,...,parámetro n);`

"formato" es una serie de símbolos especificadores de formato con igual significado que los que vimos para **printf**.

Por ejemplo, si **num** es el nombre de una variable real, se puede escribir:

```
printf("Escriba el Valor de e:");
scanf("%f",&num);
```

El signo "&" especifica que se trata de la dirección asociada a la variable num. El resultado será, por ejemplo:

```
Escriba el valor de e: 2.7182
```

La variable **num** contendrá el valor ingresado.

Por ejemplo:

```
char nombre[50];
/* define la variable nombre de 50 caracteres */
printf("Ingrese su nombre : ");
scanf("%s",&nombre);
```

dará por resultado:

```
Ingrese su nombre : Fernando
```

y la variable **nombre** contendrá el valor "Fernando".

Las palabras reservadas

En los lenguajes de programación existen diversos elementos que forman las reglas sintácticas a las cuales debemos atenernos para poder realizar un programa. En los lenguajes estructurados como el C o el PASCAL es más fácil ver los distintos elementos dado que existe un mayor orden en los programas que el que existe en lenguajes no estructurados como el BASIC. Los elementos más importantes son las denominadas *palabras reservadas*, las que determinan la estructura básica del programa. Las palabras reservadas del lenguaje C son:

Instrucciones:

Estas palabras reservadas son las que controlan la secuencia de flujo de las instrucciones en un programa:

```
break - continue - do - else - for - goto - if -
return - switch - while
```

Control:

Estas palabras reservadas actúan en combinación con *switch* para ejecutar una acción determinada de acuerdo a una serie de valores posibles de una variable, como en el "case of" del **Pascal.**

```
case - default
```


Operadores:

El operador *sizeof* sirve para determinar el espacio ocupado por un objeto del C. Si bien existen otros operadores, éstos no entran en la categoría de palabras reservadas debido a que están representados por símbolos, los cuales no pueden formar parte de ningún nombre de objeto.

Tipos:

Estas palabras reservadas son las que definen los tipos de los objetos en C. Por ejemplo, *char* define a un objeto como de tipo carácter.

```
char - double - enum - float - int - long - short -
struct - union - unsigned
```

Clase:

Estas palabras reservadas definen el tipo de memoria que ocupará un objeto.

```
auto - extern - register - static - typedef
```

LAS VARIABLES

En el C las variables juegan un papel mucho más importante que en otros lenguajes. Esto se debe a que las variables que es capaz de manejar el C son el tipo de datos u objetos con los que trabaja el microprocesador. Por este motivo, y porque nos será útil para el momento en que empecemos a construir nuestros programas de juegos (especialmente el manejo de gráficos), debemos primero conocer un poco más acerca de los datos que maneja la computadora.

El microprocesador que utiliza una PC (Compatible PC-IBM) pertenece a la familia de los 80x86. Por razones de compatibilidad entre los distintos modelos de PCs (XT, AT286, AT386, AT486) vamos a ver los tipos de datos básicos que maneja esta familia de microprocesadores, que son los que maneja el 8086/88.

La mínima unidad de información para el microprocesador es el *bit* (binary digit), el cual puede tener uno de dos valores posibles, que son 0 y 1. El hecho de que sean necesarios 2 símbolos (0 y 1) para representar el valor de un bit hace que el sistema de numeración que utiliza la computadora se denomine sistema binario. Un grupo de 8 bits es lo que se conoce como byte (octeto). Un byte es

la mínima información útil para el microprocesador. Este puede contener 256 valores, o sea de 0 a 255. Si tomamos dos bytes juntos tenemos una palabra de 16 bits con 65536 valores posibles (0..65535).

Hasta ahora vimos que podemos representar valores enteros positivos limitados al tamaño de palabra con la que estamos trabajando, la cual siempre tiene un valor máximo que es potencia de 2. Cuando tenemos que representar números negativos, nos encontramos con el problema de que, para representar al signo (+ ó -), necesitamos por lo menos un bit; esto nos obliga a limitar el rango de los números que podemos representar a -32768 y +32767. Si tomamos un byte entonces tendríamos -128 y +127.

El hecho de que hayamos utilizado como máximo dos bytes es debido a que los registros del 8086 son de 16 bits; por ende ése es el tamaño máximo de palabra que puede manejar.

Veamos ahora los tipos de datos que maneja el C:

Como podemos ver, el tipo **int** ocupa 2 bytes, o sea, el mismo tamaño que un registro del microprocesador. Con el prefijo **unsigned** podemos hacer que el tipo entero no tenga signo, con lo cual su rango estará comprendido entre 0 y 65535.

NOMBRE	TIPO	TAMAÑO
int	entero (integer)	2 bytes
char	caracter	1 byte
float	real	4 bytes
double	real	8 bytes

Para la ubicación física de las variables en la memoria de la computadora, el C tiene distintos tipos que son:

auto: son variables alojadas dinámicamente en una zona especial de memoria denominada *stack* (pila).

Estas variables tienen un alojamiento temporal en la memoria y son desechadas cuando se sale del bloque en el que están definidas. Este tipo de variables son las que permiten crear procedimientos recursivos (un procedimiento recursivo es un procedimiento que se llama a sí mismo para resolver parte de un problema).

ENCUESTA

Para conocernos mejor

Complete y envíenos estas páginas por correo, fax o tráigalas personalmente. Sus respuestas nos ayudarán a realizar una PC JUEGOS, más divertida.

COMPUTADORA QUE USO:

8086........ ☐

80286........ ☐

80386DX........ ☐

80386SX........ ☐

80486........ ☐

OTRAS........ ☐

(Especificar cuál/cuáles)

....

PLACA DE SONIDO:

Ninguna........ ☐

Adlib........ ☐

Sound Blaster........ ☐

Game Blaster........ ☐

Roland........ ☐

OTRAS........ ☐

(Especificar cuál/cuáles)

....

PLACA DE VIDEO:

Hercules........ ☐

CGA........ ☐

EGA........ ☐

VGA........ ☐

SVGA........ ☐

PERIFERICOS QUE USO:

Mouse........ ☐

Joystick........ ☐

Otros........ ☐

(Especificar cuál/cuáles)

....

Mi juego preferido es:

Comentario sobre PC JUEGOS:

La sección que más le agrada de PC JUEGOS es:

Otra revista de juegos que leo es:

La sección que menos me agrada de PC JUEGOS es:

Otros usos que le doy a la computadora son:

Me gustaría que incorporaran en los próximos números comentarios sobre:

DATOS PERSONALES:

Edad:

Sexo:

Ocupación:

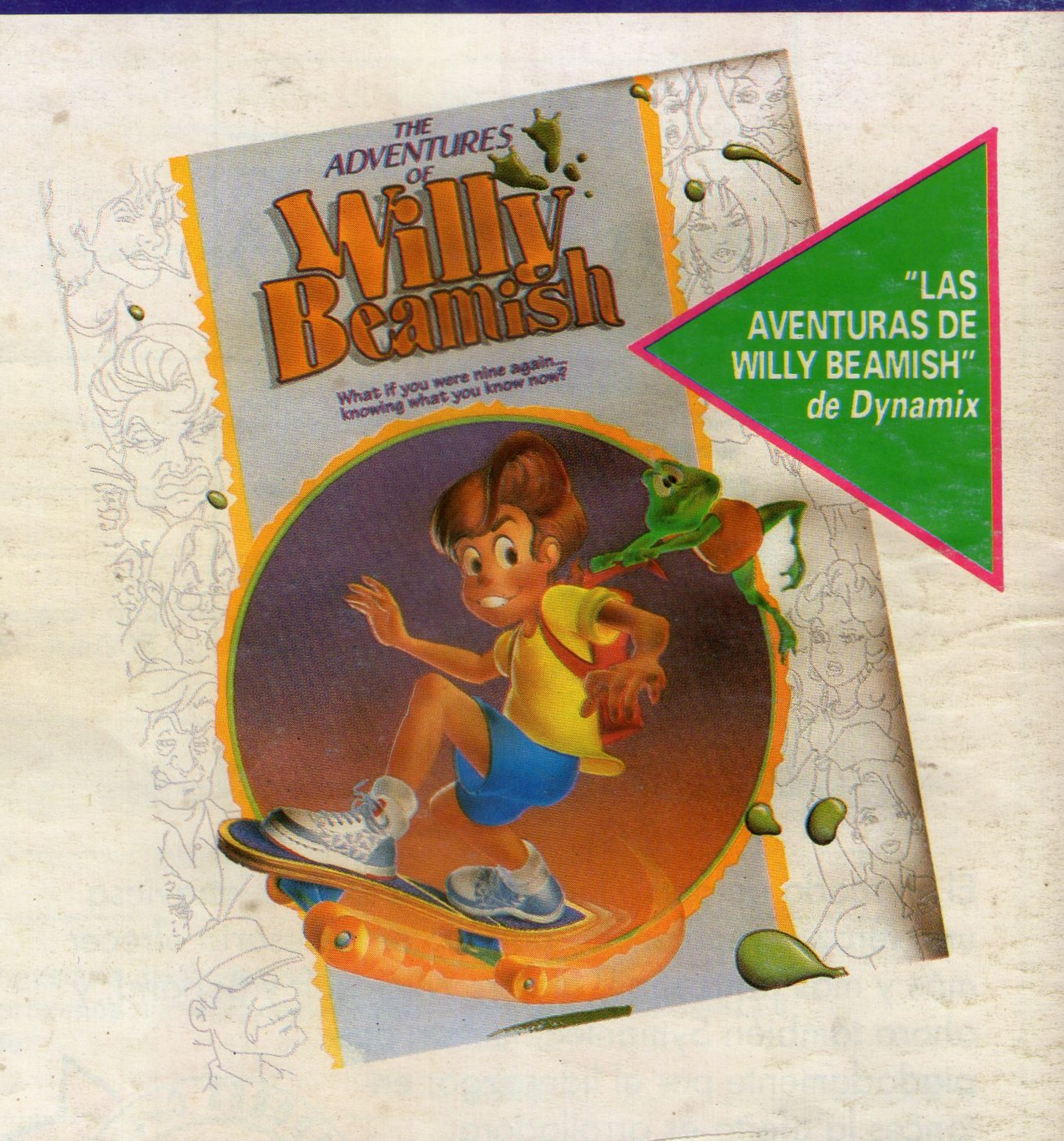
ORIENTESE MEJOR



El mercado de compiladores de **C y C++** atraviesa una feroz competencia; por ello es necesario ofrecer más y más para ser el mejor. Microsoft y Borland, y ahora también Symantec, luchan despiadadamente por el liderazgo; entonces la oferta es arrolladora.
En **COMPUMAGAZINE** de agosto comparamos a estos tres poderosos exponentes de la categoría y le hacemos conocer **NUESTRA ELECCION.**

COMPILADORES C++ · COMPU MAGAZINE · NUESTRA ELECCION

PróxIMO NúMerO



INDIANA JONES Y LA ULTIMA CRUZADA

LHX ATTACK CHOPPER ■ **BLUE ANGEL "69"**